Wii • NINTENDO DS • VIRTUAL CONSOLE

01/08 Ausgabe 129 € 3,50
Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; BeNeLux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

N-ZONE

MEISTGEKAUFTE

GIGANTISCHES WEIHNACHTS-GEWINNSPIEL!

NEED FOR SPEED PROSTREET

EAs Edelraserei im Langstreckentest!

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Exklusive Spieleindrücke

SPART € 5,-
MIT SQOOPS UND N-ZONE
Weitere Infos auf Seite 3
sqoops
www.sqoops.de

4-SEITEN-TEST

LINK'S CROSSBOW TRAINING

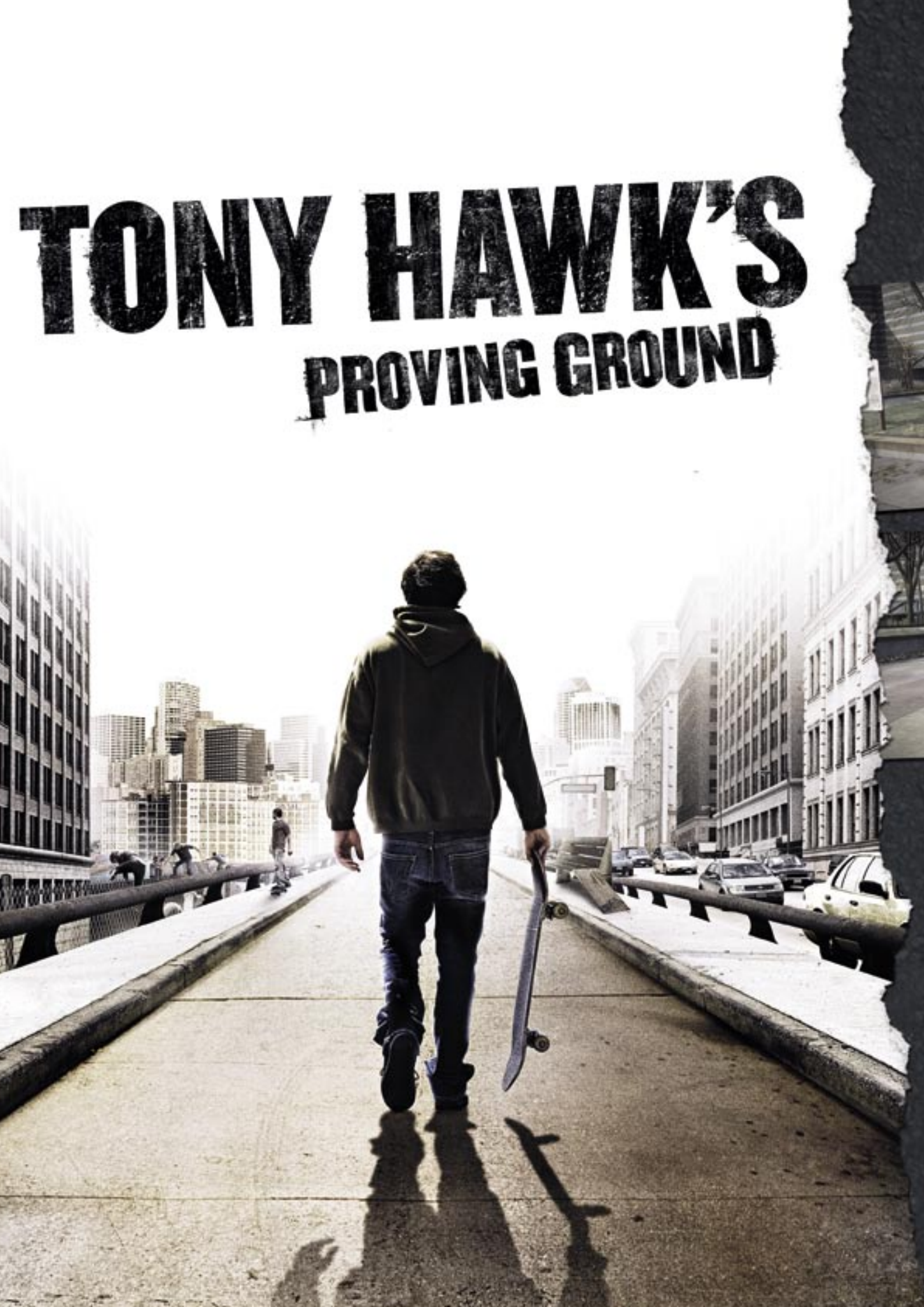
10 SEITEN XXL-TEST UND TIPPS & TRICKS

SUPER MARIO GALAXY

PLUS TESTS ZU: POKÉMON BATTLE REVOLUTION, TOMB RAIDER ANNIVERSARY U. V. M.

01
4 194373 903504

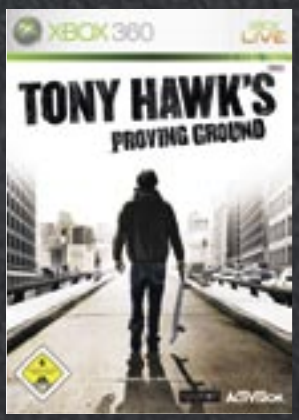
TONY HAWK'S
PROVING GROUND



JEDER SKATER HAT SEINE GESCHICHTE. SCHREIB DEINE EIGENE!

MACHE DIE WELT ZU DEINEM SKATEPARK!

„Tony setzt auf Skate-Action. So umfang- und abwechslunsgreich wie nie zuvor.“ **Bravo ScreenFun 11/2007**



AB NOVEMBER ERHÄLTLICH

FÜR XBOX360™, PLAYSTATION®3, PLAYSTATION®2, Wii™ UND NINTENDO DS™

© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

ACTIVISION®

COMPUTEC MEDIA

www.wii-player-mag.de

Spiel mit!

Die ganze Spielewelt von Nintendo in einem Magazin: Wii Player – Das Magazin

- Alles über DS und Wii
- Alles über die neuesten Spiele
- Alles über den großen Spielspaß
- Alles für Dich

Nur 2,99 € Jetzt neu am Kiosk!

Spielerisch · Unterhaltsam · Übersichtlich

BEI REDAKTIONSSCHLUSS KEIN SCHNEE Die Schneeflocken blieben aus, aber an Wii-Hits herrscht kein Mangel. Deshalb: Wieder ab in die Mario-Galaxie!

VON LINKS NACH RECHTS
OBERE REIHE:
Sebastian Stange (Redaktion)
David Mola (Layout)
Christoph Kraus (Redaktion)
David Martin (Online-Redaktion)

UNTERE REIHE:
Lars Kromat (Layout)
Stefanie Zehetbauer (Layout)
Thomas Eder (Redaktion)
Maik Koch (Praktikant Redaktion)

Zauber-Zapping mit Zelda

N-ZONE am Drücker: Der Wii-Zapper ist da – aber wo sind die Spiele?

Weihnachten ist das Fest der Liebe – wie passt denn da ein pistolenförmiges Controller-Zubehör unter den Christbaum? Wir sind der Meinung: sehr gut. Der Wii-Zapper entstand nicht aus der Not heraus, ein Produkt für den erwachsenen Spieler anzubieten. Dafür erinnert der Fernbedienungs-Aufsatz viel zu sehr an ein Al-Capone-Gewehr aus dem Spielzeugladen. Die Wii-Wumme ist ein Spaß-Utensil, das sich an die ganze Familie richtet. Genauso wie das *Mario Kart*-Lenkrad Gelegenheitsspieler an Nintendos Fuchtelkonsole heranführen soll, wird auch der Zapper neue Zielgruppen mit der Wii-Kontrolle vertraut machen. Das ist ein gutes Stichwort, denn auch wir haben uns eingehend mit dem Zapp-Utensil beschäftigt. In unserer Titelstory ab Seite 40 lest ihr, wie sich das Schießen mit *Link's Crossbow Training* anfühlt. Weitere Zapping-Spiele wird es aufgrund kritischer Jugendwächter in Deutschland nicht geben – vorerst. Wir erwarten jedoch früher oder später zahlreiche Casual Games, in denen ihr Moorhühner und Damwild ins Visier nehmt.

SPIELEDICHTE UNTERM WEIHNACHTSBAUM

Wer sich oder anderen an Weihnachten ein Geschenk machen möchte, ist mit den aktuellen Wii- und DS-Spielen gut beraten: *Super Mario Galaxy*, *Need for Speed ProStreet*, *Tomb Raider Anniversary*, *Panzer Tactics DS* sind nur einige Hits, die wir in dieser Ausgabe testen und für gut befinden. Den ultimativen Shopping-Guide zum Fest liefert auch das Sonderheft der separat erhältlichen Premium-N-ZONE. Abonnenten können das volle Paket (inklusive DVD, DS-Aufkleber und XXL-Wendeposter) wie gewohnt versandkostenfrei unter abo.n-zone.de nachbestellen.

SPAREN MIT N-ZONE UND SQOOPS

Zum Schluss haben wir noch ein Geschenk für euch: Wer bei www.sqoops.de ein Spiel bestellt und den Gutscheincode „n-zone" eingibt, spart bei der ersten Bestellung 5 Euro. Das Partnerprogramm ist ab sofort aktiv und bis 31. Dezember 2007 gültig.

Eine besinnliche Weihnachtszeit und von Herzen alles Gute für 2008 wünscht
Euer N-ZONE-Team

AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH
N-ZONE-PREMIUM

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
72 Import-News

REPORTAGE

14 Weihnachtsgewinnspiel
82 Entwickler-Tagebuch
New International Track & Field

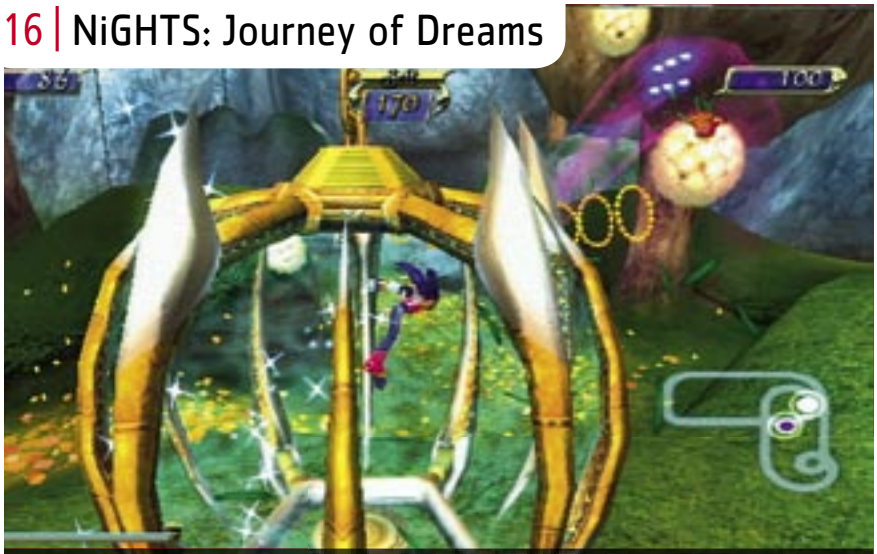
JEDEN MONAT

93 DVD-Cover
08 DVD-Inhalt
74 Hardware
96 Impressum
26 Info-Center: Charts
27 Info-Center: Die besten Spiele
30 Info-Center: Die Redaktion
24 Info-Center: Most Wanted
26 Info-Center: Termine
76 Leserbriefe
59 Mini-Abo
97 Nachspiel
80 Spielerforum
84 Virtual Console
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Asterix bei den Olympischen Spielen	56
Battalion Wars 2	72
Bee Movie	52
Bomberman Story DS	67
Boulder Dash Rocks!	65
Call of Duty 4: Modern Warfare	63
Der Goldene Kompass	69
Die Simpsons: Das Spiel	66
Ferrari Challenge	22
Geheimakte Tunguska	10
Geometry Wars Galaxies	54
Honeycomb Beat	64
Lego Star Wars: Die komplette Saga	92
Link's Crossbow Training	40
Looney Tunes: Duck Amuck	66
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	22
Mega Man Star Force: Dragon	67
Metroid Prime 3: Corruption	90, 92
MX vs. ATV Untamed	11
Need for Speed ProStreet	44, 68
New International Track & Field	82
NiGHTS: Journey of Dreams	16
Operation Vietnam	69
Orcs & Elves	64
Panzer Tactics DS	60
Pokémon Battle Revolution	48
RTL Winter Sports 2006	58
Samba de Amigo	20
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	55
Sonic Riders: Zero Gravity	71
Super Mario Galaxy	32, 88
The Bigs	57
The Legend of Spyro: The Eternal Night	69
Tomb Raider Anniversary	46
Tony Hawk's Proving Ground	50, 62
Warhammer 40.000: Squad Command	68
We love Golf	18
Wer wird Millionär?	69

16 | NiGHTS: Journey of Dreams



VORSCHAU: Neues von Segas traumhaftem Fantasy-Spektakel

40 | Link`s Crossbow Training

TEST: Links kurzweilige Zapper-Action auf Herz und Nieren geprüft

44 | Need for Speed: ProStreet

TEST: Wird NfS Pro Street für die Wii den Vorschusslorbeeren gerecht?

VORSCHAU

Wii

16 NiGHTS: Journey of Dreams
20 Samba de Amigo
18 We love Golf

Nintendo DS

22 Ferrari Challenge
22 Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen

TEST

Wii

56 Asterix bei den Olympischen Spielen
72 Battalion Wars 2
52 Bee Movie
54 Geometry Wars Galaxies
40 Link's Crossbow Training
44 Need for Speed ProStreet
48 Pokémon Battle Revolution
58 RTL Winter Sports 2006
55 Smarty Pants–Das Besserwisserspiel
32 Super Mario Galaxy
57 The Bigs
46 Tomb Raider Anniversary
50 Tony Hawk's Proving Ground

Nintendo DS

67 Bomberman Story DS
65 Boulder Dash Rocks!
63 Call of Duty 4: Modern Warfare
69 Der Goldene Kompass
66 Die Simpsons: Das Spiel
66 Looney Tunes: Duck Amuck
64 Honeycomb Beat
67 Mega Man Star Force: Dragon
68 Need for Speed ProStreet
69 Operation: Vietnam
64 Orcs & Elves
60 Panzer Tactics DS
69 The Legend of Spyro: The Eternal Night
62 Tony Hawk's Proving Ground
68 Warhammer 40.000: Squad Command
69 Wer wird Millionär?

TIPPS

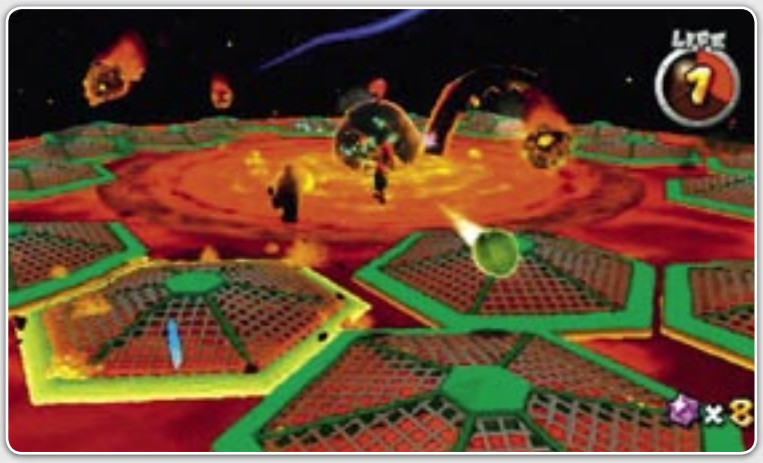
Wii

92 Lego Star Wars: Die komplette Saga (Codes)
90 Metroid Prime 3: Corruption (Boss-Tipps)
92 Metroid Prime 3: Corruption (Easter Egg)
88 Super Mario Galaxy (Tipps)

DVD-INHALT

100 PROZENT NINTENDO

Super Mario Galaxy



DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 01/2008, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

THEMA DES MONATS

Super Mario Galaxy (Wii)
Super Mario Galaxy (Die letze Schlacht)

VORSCHAU

Apollo Justice: Ace Attorney (DS)
We Love Golf! (Wii)

TEST

Die Simpsons: Das Spiel (DS)
Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii)
Mario Party DS (DS)
Need for Speed ProStreet (Wii)
Panzer Tactics DS (DS)
Pokémon Battle Revolution (Wii)
RTL Winter Sports 2008 (Wii)
Tony Hawk's Proving Ground (Wii)

BONUS

Panzer Tactics DS (Entwickler-Tagebuch)
Tomb Raider Anniversary (Tutorial)

SPIEL-TRAILER

Apollo Justice: Ace Attorney
Bee Movie
Carnival
Dancing Stage Hottest Party
Die Simpsons DS
EA Playground DS
EA Playground Wii (Kicks)
EA Playground Wii (Paper Racers)
EA Playground Wii (Slot Car Racing)
EA Playground Wii (Tetherball)
King of Clubs
Mario & Sonic (Fechten)
Mario & Sonic (Rudern)
Mario & Sonic (Schwimmen)
Mario & Sonic (Tischtennis)
Mario Party DS
Need for Speed ProStreet
New International Track & Field
Rayman Raving Rabbids 2
Rayman Raving Rabbids 2 DS
Tomb Raider Anniversary
We Love Golf!
Worms: Odyssee im Wurmraum
WWE SmackDown vs. RAW 2008
Zack & Wiki

BRINGE DEINE KÄMPFE AUF DEN GROSSEN BILDSCHIRM

Übertrage alle Pokémon von deinem Nintendo DS auf die Wii und erlebe großartige Kämpfe!

Pokémon Battle Revolution für Wii

The Pokémon Company

Pokémon Battle Revolution für Wii ermöglicht es dir, deine Pokémon in umwerfender 3-D-Grafik kämpfen zu sehen! Fange und trainiere über 100 verschiedene Pokémon in den Editionen Diamant und Perl für Nintendo DS und übertrage sie kabellos auf die Wii. Mit Pokémon Battle Revolution für Wii kannst du außerdem deinen Trainer individuell ausstatten, seltene Items besorgen und einiges davon sogar zurück auf den Nintendo DS schicken! Dich erwarten tolle Kämpfe gegen deine Freunde oder Pokémon Fans auf der ganzen Welt!

www.wii.com

PokemonTM Battle Revolution © 2007 Pokémon. © 1995–2007 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Genius Sonority Inc. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.
PokémonTM Diamond / PokémonTM Pearl © 2007 Pokémon. © 1995–2007 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

HOCHPROZENTIGER Wii-HIT
Bei Praktiker gibt's 20% auf alles außer Tiernahrung, bei N-ZONE gibt's 96% für Mario Galaxy!

BILD: N-ZONE

WII'S NEXT TOPMODEL
Wii-Modelsuche à la Heidi Klum: Im Mii-Wettbewerbskanal krönt ihr ab sofort das hübscheste Mii.

BILD: SEGA

SAMBA DE A-WII-GO
Die Wii erlebt ein Revival cooler Sega-Klassiker: Nach NiGHTS geht's mit Samba de Amigo munter weiter!

BILD: NINTENDO

WEGGEZAPPT!
Viele angekündigte Wii-Zapper-Spiele erscheinen wegen Indizierungsgefahr nicht in Deutschland.

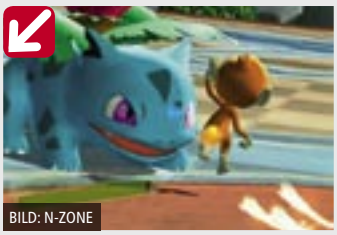


BILD: N-ZONE

WO IST DIE REVOLUTION?
Pokémon Battle Revolution hätte mit etwas mehr Mühe viel besser werden können (Test auf Seite 48).

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

Mii-Wettbewerbskanal

Hat Nintendo etwa unseren KoMiiker-Wettbewerb abgeguckt?

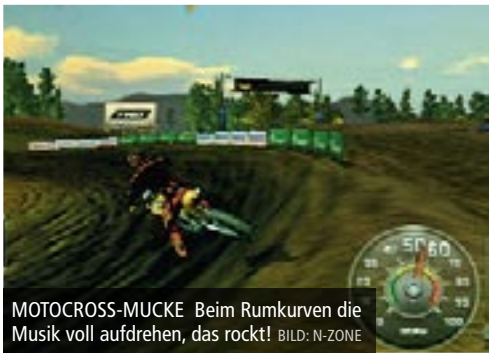
Na sowas: Kaum führten wir den N-ZONE-KoMiiker-Wettbewerb in der Leserbriefrubrik ein, schon launcht Nintendo den ähnlichen Wii-Kanal auf internationaler Ebene. Im Mii-Wettbewerbskanal erstellt ihr Miis zu bestimmten Themen – zum Beispiel bastelt ihr Mario ohne Mütze. Eure Miis ladet ihr anschließend auf den Server, damit die übrigen User über die besten Einsendungen abstimmen können. Das 90 Blöcke umfassende Programm ist seit 12. November weltweit im Wii-Shop-Kanal kostenlos verfügbar. N-ZONE meint: Eine klasse Neuerung im Wii-Menü, wie wir finden, aber bloß nicht die Teilnahme an unserem KoMiiker-Wettbewerb vergessen, ja?! **(ck)**

MX vs. ATV Untamed

Vollgas am Pedal oder lahmer Zweitakter? Wir waren am Start!

RENNSPIEL | Hersteller: THQ, Termin: Frühjahr 2008, Web: www.thq.de

Die Wii im Rennspielrausch: Nachdem bereits *Mario Kart Wii* und *Nitro Bike* in den Startlöchern stehen, reiht sich auch *MX vs. ATV Untamed* in das Starterfeld ein. In THQs Offroad-Racer macht ihr auf Cross-Motorrädern, Quads und Buggys die Wildnis unsicher und tretet in Stuntturnieren an. Insgesamt acht Fahrzeugklassen warten auf nervenstarke Fahrer. Der Renner steuert sich im Gegensatz zu *Excite Truck* ganz traditionell mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk. Uns rockte vor allem der punkige Soundtrack – der treibt euch nämlich so richtig an. Das Spiel selbst machte ebenso Laune, allerdings mussten wir uns erst reinspielen. **(sst/ck)**


MOTOCROSS-MUCKE Beim Rumkurven die Musik voll aufdrehen, das rockt! BILD: N-ZONE

Petition: World of Warcraft für Wii!

Total verrückt: Was meint wohl Blizzard zu dieser Fan-Abstimmung?

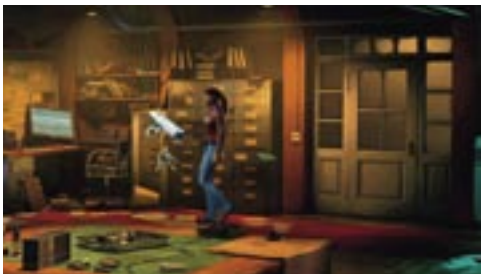
Zweimal drei Buchstaben, die herrlich zusammenpassen. Das findet die Redaktion von *Wii Player – Das Magazin* und richtet gemeinsam mit den Lesern eine Online-Petition an Blizzard mit dem erklärten Ziel: Das Internet-Rollenspiel *World auf Warcraft* muss auf die Wii. Was dafür spricht, wie hoch die Erfolgsaussichten sind und wie ihr euch der Aktion von *Wii Player* anschließen könnt, erfahrt ihr auf der Webseite www.wii-player-mag.de. Bei Redaktionsschluss haben sich schon mehr als 190 Leser der Petition angeschlossen. Wir berichten, wie es weitergeht. **(ck)**

Geheimakte Tunguska

Point & Click ist tot? Von wegen, hier kommt der Beweis!

ADVENUTRE | Hersteller: Deep Silver, Termin: Frühjahr 2008, Web: www.deepsilver.com

Die Macher des brillanten *Anno 1701* für DS melden sich mit dem ersten Wii-Point&Click-Adventure zurück. Und darum geht es: Am 30. Juni 1908 erschütterte eine Explosion, die der Sprengkraft von 2.000 Hiroshima-Bomben gleichkam, die Tunguska-Region in Zentralsibirien und zerstörte über 6.000 Quadratkilometer Kiefernwald. Augenzeugen sahen ein längliches Objekt vom Himmel herabfallen, das in blau-weißem Licht erstrahlte. Doch was war das? In *Geheimakte Tunguska* findet ihr es heraus! Wir haben schon reingespielt und fühlen uns bei der Steuerung mittels Wii-Fernbedienung an eine PC-Maus erinnert. Auch die untere Item-Leiste, die auf Knopfdruck eingeblendet wird, ist klasse – so habt ihr stets alles im Blick. Fehlen nur noch die klassischen Dialog-Bausteine „Gehe zu" und „Benutze X mit Y", um *Monkey Island* Konkurrenz zu machen! **(dm/ck)**



WIE AM PC Die Fernbedienung ist euer Mauszeiger. Auch mit dem Stick könnt ihr die Protagonistin lenken. BILD: N-ZONE

NEWS-TICKER

WEGGESPART? Mit dem kommenden Foto-Kanal-Update wird die Wii keine MP3s mehr abspielen. Stattdessen versteht das Gerät ab Dezember das von iTunes bekannte Format AAC (Advanced Audio Coding). Zudem lassen sich eure Songs nach dem Update in zufälliger Reihenfolge abspielen. N-ZONE spekuliert: Ist ein Download-Portal für Wii am Start?

SPRICH MIT DER HAND! Halycon Media hält die Rechte an der Terminator-Serie und veröffentlicht 2009 den Film Terminator Salvation: The Future Begins (Gerüchten zufolge mit Vin Diesel) und das passende Spiel. Es soll für alle Plattformen erscheinen.

ID MACHT DS id Software hat bekannt gegeben, dass man eine Partnerschaft mit Fountainhead Entertainment eingegangen ist, um künftig Spiele für DS und PSP zu entwickeln. Auf die ersten DS-Screenshots darf man gespannt sein, schließlich ist id seit jeher als Grafik-Bombast-Studio bekannt.

Spielen, chillen, gewinnen!

Wir verlosen den ZONE3-Sitzsack für Gamer

ZUBEHÖR | Hersteller: ZONE3, Termin: Erhältlich, Web: www.zone-3.de

Ihr wollt beim Zocken gemütlich ablümmeln? Bei Sebastian hat sich der ZONE3-Sitzsack für Gamer längst als Feierabend-Mobiliar etabliert (siehe Foto). Wir verlosen das schicke Stück jeweils einmal in Schwarz und Camouflage.

Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96! Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „45". Einsendeschluss ist der 01. Januar 2007. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 01/08

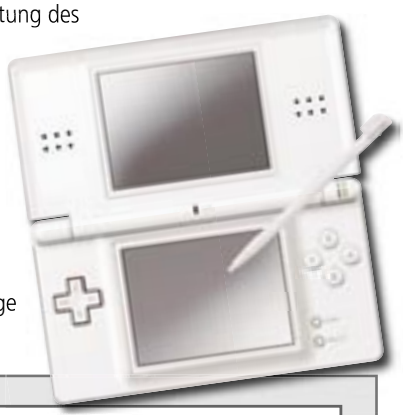
Neuzugang I:	Thomas Eder. Tom paukt derzeit fleißig Marios Lebenslauf und die Geschichte Nintendos in- und auswendig. Auf die Abwechslung im N-ZONE-Team freut er sich nach seiner Zeit beim Offiziellen Xbox-Magazin sehr, denn immer nur böse Buben jagen ist auf Dauer einfach zu öde. Ab jetzt geht's eben Bowser, Kamek und Ganondorf an den Kragen!
Neuzugang II:	Der N-ZONE-Redaktionsblog. Auf www.n-zone.de plappern wir ab sofort Geheimnisse aus, von denen noch eure Enkel erzählen werden. Die Wertung von Super Mario Galaxy haben wir im Blog zum Beispiel als Erstes verraten.
Begegnung des Monats:	Am Abend des Olymptronica-Besuchs machten Christoph und David im Frankfurter Cocoon-Club Party. Lustig: Beim Rausgehen um 3.30 Uhr outete sich der Flyer-Verteiler als N-ZONE-Leser. Schöne Grüße in den Bienenstock!

N-ZONE
Wii-NEWSLETTER

Ihr wollt brandheiße News, Tipps und Tricks sowie die neuesten Infos zur N-ZONE? Dann holt euch unseren kostenlosen Newsletter direkt auf eure Wii! Ein Klick auf die rechts abgebildete Schaltfläche auf www.n-zone.de verrät wie es geht:

Eine News, zwei Meinungen: Kommt bald ein neuer Nintendo DS?

Der Analyst Evan Wilson von Pacific Crest Securities spekuliert, dass Nintendo eine erneute Überarbeitung des Nintendo DS abgeschlossen habe. Angeblich ist das überarbeitete Gerät dünner, besitzt keinen Slot für GBA-Module und wartet mit größeren Bildschirmen auf. Obendrein verfügt das Handheld über einen internen Speicher, der sich zum Beispiel mit Musik und Fotos füllen lässt. Allerdings soll die Konsole nach Angaben Wilsons nicht veröffentlicht werden, solange Abverkäufe des DS Lite derart gut laufen.



Christoph Kraus kommentiert

Ein neues Modell des Nintendo DS macht in mehrerlei Hinsicht Sinn: Nintendo möchte nächstes Jahr DS-Demos im Wii-Shop-Kanal anbieten – da ist ein interner Speicher unerlässlich, um die Demos dauerhaft im Cache zu behalten. Wenn außerdem die Erschließung neuer Zielgruppen voranschreitet, ist ein größerer Bildschirm hilfreich, um Senioren an den DS heranzuführen. Irgendwann wird zudem der Tag kommen, an dem die Verkaufszahlen des DS stagnieren. Dann ist es wichtig, ein Gerät im Markt zu haben, das einen erneuten Kauf rechtfertigt – und das ist Nintendo ja schon mit dem GBA SP und DS Lite gelungen.

Sebastian Stange kommentiert

So recht mag ich nicht an noch eine DS-Version glauben. Klar … neue Features würden dem DS gut tun und das geniale Gadget noch vielseitiger machen, jedoch sehe ich solche Funktionen erst in ein paar Jahren im DS-Nachfolger. Schließlich dürfte eine neue DS-Version letztendlich auch nur das können, was die bisherigen Geräte bieten. Alles, was an Extra-Features dazukäme – etwa interner Speicher – wäre wirklich unfair gegenüber allen, die sich bereits einen DS gekauft haben. Ob Nintendo wirklich den Unmut der treuen Fangemeinde riskieren will? Außerdem halte ich den DS Lite für perfekt, so wie er ist.

Augen auf! English, please!

Kurze Eindrücke zu den neuen Casual-Games für Nintendo DS

DIVERSE | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** Erhältlich, **Web:** www.nintendo.de

Es ist der Monat der Casual Games: Nintendo veröffentlicht *Augentraining* (in den USA als *Flash Focus* bekannt) und *Practise English!*, außerdem launcht Ubisoft das „Spiele für mich"-Label mit Titeln wie *Sophies Kochspaß, Chessmaster* und *Wer wird Millionär*. Unsere Eindrücke: *Augentraining* ist für euch eine absolute Fehlinvestition, wenn ihr Spaß am Spiel sucht – vielmehr kommt es auf einen flinker Finger an, aber den könnt ihr bei *Mario* und Co. ebenso trainieren. *Practise English!* lohnt sich möglicherweise für die Mutti, die ihr Schul-Englisch aufbessern möchte, aber keinesfalls für Extremspieler. *Chessmaster* von Ubisoft ist dagegen schon eher für Profis geeignet, aber nur, wenn ihr euch von der sehr kargen Optik nicht abschrecken lasst. Lieber nochmal einen Abstecher in die *Mario*-Galaxie unternehmen! **(ck)**

AUGENTRAINING Für Profis viel zu langweilig: Finger und Augen weg! BILD: N-ZONE

VIDEOGAMES ZONE.de

Wer regelmäßig auf www.videogameszone.de surft, verpasst keine wichtige Meldung aus der Szene. Wir fassen die Highlights des letzten Monats zusammen:

Die schlechtesten Galaxy-Bilder
Gute Screenshots zu machen, ist eine Kunst. Schlechte zu machen, allerdings auch. Wir präsentieren euch in unserem VGZ-Frühstücksclub die hässlichsten und aussagelosesten Bilder zu *Super Mario Galaxy*. Augenklappe am besten vorher aufsetzen!
>> Suchbegriff: vgz-frühstücksclub galaxy

Wir haben es! Unter dieser Überschrift reißen wir regelmäßig die Verpackung heißer Importspiele auf und zeigen euch live den Auspack-Prozess. Hach, das ist jedes Mal ein Gefühl wie Weihnachten – und mit uns könnt ihr an dieser besonderen Zeremonie teilhaben!
>> Suchbegriff: wir haben es!

Fehlerhaftes Super Paper Mario erwischt?

So tauscht ihr die absturzgefährdete Version um

ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** Erhältlich, **Web:** www.nintendo.de

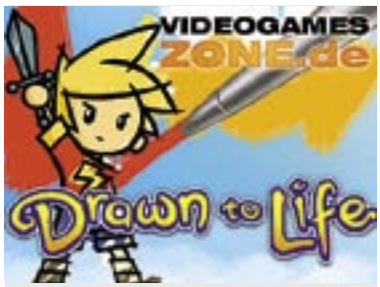
CRASH Für den Spielstand zwar nicht schlimm, aber ärgerlich: Super Paper Mario stürzt an einer bestimmten Stelle ab. BILD: N- ZONE

Zu Beginn des Kapitels 2-2 von *Super Paper Mario* trefft ihr einen Charakter namens Mimi. Sie empfiehlt euch in den hintersten Raum in der ersten Etage zu laufen, um dort mit Merlee zu sprechen. Sobald ihr den Raum betretet und den grünen Schalter betätigt, löst sich eine tückische Falle: Eine Stacheldecke prasselt auf Mario herab. Nun gilt es, schnellstmöglich in die 3D-Perspektive zu wechseln und einen Schlüssel einzusammeln. Sprecht ihr allerdings schon davor mit Mimi, stürzt das Spiel ab – die Konsole muss in diesem Fall neu gestartet werden. Mittlerweile befindet sich eine fehlerfreie Version im Handel. Wer die erste Pressung besitzt, kann seine Disc gegen eine neue tauschen lassen. Schickt dazu euer Spiel an die oben stehende Adresse. **(dm/ck)**

SCHREIBT AN:

Nintendo of Europe GmbH
Reparaturabteilung
Stichwort: Super Paper Mario – Umtausch
Nintendo Center
63760 Großostheim

NEWS-TICKER



DRAWN TO LIFE CONTEST Wir präsentieren mit THQ auf www.n-zone.de das offizielle Online-Spiel zu Drawn to Life. Wer malt den besten Videospielhelden? Bis 24. Dezember laufen die Bewerbungen. Danach entscheiden die User über die besten Mal-Helden. Zu gewinnen gibt es DS-Konsole und Spiele.

Wii-NACHFRAGE KONSTANT Für das Weihnachtsgeschäft warnt Nintendo vor Lieferengpässen. Deshalb sollen zum Fest weltweit zusätzliche 3,5 Millionen Konsolen ausgeliefert werden. Mittlerweile geht es in Großbritannien sogar so weit, dass kleinere Händler das Gerät teurer absetzen als große Elektronikketten, die die Konsole oftmals sogar noch zusammen mit zwei Spielen verkaufen. Die Knappheit hält unseren Einschätzungen zufolge noch bis nach Weihnachten an.

GEWINNSPIEL

Das große Weihnachts-Gewinnspiel

Joa, ist denn heut' scho' Weihnachten? Bei uns schon!

NINTENDO

1 x SAMUS-ARAN-STATUE IN SAMUS-VARIO-SUIT (22 CM)
2 x *METROID PRIME 3*-T-SHIRT
2 x *METROID PRIME 3*-BASEBALL-CAP
2 x *METROID PRIME 3*-LANYARD
2 x *METROID PRIME 3*-MOUSEPAD
2 x *METROID PRIME 3*-LED-LAMPE
3 x *SUPER MARIO GALAXY*
1 x DS LITE PINK + *MARIO PARTY DS*
1 x DS LITE WEISS + *AUGEN-TRAINING*
1 x DS LITE SILBER + *THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS*

ATARI

5 x *MERCURY MELTDOWN REVOLUTION* (WII)
5 x *DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2* (WII)
5 x *DRAGON BALL Z GOKU DENSETSU* (DS)
10 x *DRAGON BALL Z*-EI MIT FIGUREN AUS DER SERIE

SEGA

20 x SEGA-KEYRING (O. ABB.)
2 x *DER GOLDENE KOMPASS*-BRETTSPIEL
10 x *DER GOLDENE KOMPASS*-ROMAN
10 x *DER GOLDENE KOMPASS*-KARTENSPIEL
5 x *DER GOLDENE KOMPASS* (DS)
5 x *DER GOLDENE KOMPASS* (WII)

DISNEY

1 x NINTENDO WII
1 x *HIGH SCHOOL MUSICAL* (WII)
1 x *HIGH SCHOOL MUSICAL*-MIKROTASCHE
1 x *HIGH SCHOOL MUSICAL*-TURNBEUTEL
1 x *HIGH SCHOOL MUSICAL*-DVD
1 x *HIGH SCHOOL MUSICAL 2*-DVD
1 x *HIGH SCHOOL MUSICAL*-STICKER

ELECTRONIC ARTS

1 x NINTENDO DS LITE IM EDLEN MYSIMS-DESIGN
3 x *DIE SIMPSONS: DAS SPIEL* (WII)
3 x HOMERBALL

UBISOFT

2 x RAYMAN-KUNSTDRUCK
5 x „BUNNY'S CREED"-T-SHIRT
5 x BUNNY-ANTISTRESS-FIGUR
3 x *RAYMAN RAVING RABBIDS 2*-MOBILE
3 x RAYMAN-FENSTERAUFKLEBER
3 x AUFKLEBER FÜR WII-FB (O. ABB.)
3 x RAYMAN-PIN

ACTIVISION

1 x *TONY HAWK'S PROJECT 8 SKATEBOARD*
5 x *MAKING OF TONY HAWKS PROJECT 8*-DVD
2 x *SHREK*-RUCKSACK
2 x T-SHIRTS

CAPCOM

3 x *MEGA MAN STAR FORCE: DRAGON* (DS)
3 x *MEGA MAN STAR FORCE: LEO* (DS)
3 x *MEGA MAN STAR FORCE: PEGASUS* (DS)

ANACONDA GAMES

1 x *DIE DREI ???: DAS GEHEIMNIS DER GEISTERINSEL* (DS)
1 x HÖRSPIEL *DIE DREI ???: DAS GEHEIMNIS DER GEISTERINSEL*
1 x ROMAN *DIE DREI ??? UND DAS VERSUNKENE DORF*

JOWOOD

5 x *LIFESIGNS* (DS)
5 x *AGATHA CHRISTIE* (WII)
10 x POSTER

SO GEHT'S:
Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, sendet uns eine Postkarte oder SMS mit dem Gewinnspiel-Kennwort **„NZ 46"**. Alle weiteren Details zur Gewinnspielteilnahme findet ihr auf Seite 96. Alternativ dazu könnt ihr euch auf unserer Website www.n-zone.de anmelden und dort am Gewinnspiel teilnehmen. Viel Glück!

Fakten

- Sieben einzigartige Welten
- Auch mit Classic-Controller spielbar
- Hübsche und flüssige Optik
- Mehrspieler auch via Internet

NiGHTS: Journey of Dreams

Einchecken und los geht der Pauschalurlaub in die Traumwelt. Und bloß nicht vergessen, eure Augen beim Träumen offenzuhalten!

HÜBSCH Bringt ihr die Träume von Helene und Will zu einem guten Ende? BILD: N-ZONE

ZERSTÖRT Derartige Käfige gilt es mit gekonnten Attacken zu zerstören. BILD: N-ZONE

AUTOR: DAVID MARTIN/CHRISTOPH KRAUS

Schlafen wäre eine so beruhigende Angelegenheit, wenn man nicht hin und wieder Albträume durchleben müsste. Doch zum Glück gibt es da jemanden, der dafür sorgt, dass man sich nicht stundenlang im Bett hin und her wälzt: NiGHTS. Sein erstes Abenteuer erschien 1996 für Sega Saturn und heimste in der Fachpresse durchweg hohe Wertungen ein – ein kommerzieller Erfolg war dem Fantasy-Abenteuer allerdings weniger beschieden. Lag es an der damals gewöhnungsbedürftigen Analog-Steuerung? Oder an der geringen Verbreitung des Saturn? Damit sich der Bekanntheitsgrad schlagartig ändert, erscheint die Fortsetzung exklusiv für Wii – und die ist im Augenblick bekanntlich sehr, sehr populär. Wir sammelten in einer weit fortgeschrittenen Version neue Spieleindrücke. Augen auf und wachgeblieben, die Traumreise beginnt!

FLIEGEND DURCH DIE TRAUMWELT

Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle der Kinder Will und Helen. Deren geheimnisvolle Träume gilt es in sieben Welten zu einem guten Ende zu bringen. Im Mittelpunkt des Geschehens steht aber NiGHTS. Getreu dem Saturn-Original steuert ihr den knuffigen Narren durch die traumvolle Welt Nightopia. Diese ist in eine Vielzahl abwechslungsreicher Abschnitte eingeteilt. Um die jeweiligen Etappen zu meistern, fliegt ihr den Harlekin zumeist aus der Seitenperspektive durch bunte Ringe und schaltet fiese Nightmarens mithilfe gekonnter Angriffe aus. Je besser ihr mit euren Helden durch die gelben Ringe fliegt, desto mehr Punkte heimst ihr ein. Zur Verteidigung stehen euch unter anderem Boost-Attacken zur Verfügung, die eure Gegner ins Jenseits befördern. Auch mit Akrobatik, Flugkunst und anderen Spezialfertigkeiten lassen sich sämtliche Nightmarens aus dem Weg räumen. Ziel jedes Levels ist es, innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits die erforderliche Traumenergie zu sammeln. Alle paar Runden dürft ihr euch auf einen fiesen Bosskampf gefasst machen. Um gegen einen dieser Endgegner zu bestehen, findet ihr in vielen Abschnitten spezielle Masken, die euch besondere Kräfte

FESTGEHALTEN Haltet euch an Blumen fest und lasst zum richtigen Zeitpunkt los – NiGHTS wird dadurch schneller. BILD: N-ZONE

AUF PUNKTEJAGD Je mehr Ringe ihr nacheinander durchfliegt, umso mehr Punkte heimst ihr ein. BILD: N-ZONE

verleihen. Wenn euch das Raketenkostüm einen weiteren Turbo-Boost spendiert, lernt NiGHTS im Delfin-Gewand, wie man tief ins Wasser taucht. Beim Spielen stellten wir jedoch schon bald eines fest: *Journey of Dreams* ist verdammt schwer. Nur mit Mühe schafften wir es in den zweiten Level. Uff!

WIE WOLLT IHR SPIELEN?

Gesteuert wird NiGHTS wahlweise alleine mit der Wii-Fernbedienung, mit dem Classic-Controller oder mit der Kombination von Wii-FB und Nunchuk. Die Variante mit dem Classic-Pad erwies sich in unserem Test als am einfachsten. Natürlich setzt auch das Wii-*NiGHTS* auf das geniale Link-System aus dem Vorgänger. Braust ihr ganz besonders schnell durch einen Ring-Parcours, wird euer Punkte-Konto mit noch mehr Zählern gefüllt. Um ordentlich Tempo zu bekommen, führt ihr mit der B-Taste einen Drill-Dash aus – NiGHTS erfährt dadurch einen bombastischen Geschwindigkeitsschub. Zwar wirken sich derartige Aktionen negativ auf die Ausdauerleiste aus, allerdings befinden sich auf allen Flugstrecken ausreichend sogenannte Blue-Chips. Mit diesen Kügelchen frischt ihr eure Dash-Leiste wieder auf. Mit einem Freund könnt ihr zudem spaßige Mehrspieler-Duelle bestreiten – entweder lokal oder via Wi-Fi-Connection. Uns standen die Spielmodi Kampf und Rennen zur Auswahl. In den Rennen müsst ihr als Erster über die Ziellinie flitzen, im Kampf bekriegt ihr euch mit sogenannten Mare-Balloons. Doch aufgepasst: Sobald ihr dreimal getroffen werdet, gilt das Spiel als verloren. Die Online-Modi klingen äußerst interessant, jedoch konnten wir sie in unserer Version noch nicht testen.

KREATIVE AUGENWEIDE

In optischer Hinsicht ist *Journey of Dreams* schon jetzt ein Augenschmaus: Wunderschöne Landschaften, hübsche Wasserfälle, Paläste und sich drehende Windmühlen – all das macht *NiGHTS* zu einer sprichwörtlichen Traumreise. Das gilt jedoch nicht für die teilweise grobkörnigen Texturen. So, und jetzt könnt ihr die Augen ruhig wieder schließen, denn wir zappen uns zurück von Nightopia. Gute Nacht und süße Träume! ■

NiGHTS auf dem Saturn

AN DIE KNÖPFE! Dieser Controller wurde damals zusammen mit der Urfassung ausgeliefert. Sonderlich teuer ist das Pad heute übrigens nicht mehr. BILD: SEGA

RETRO-POWER So sah NiGHTS: Into Dreams auf dem Saturn aus. Das Spiel wird derzeit für PlayStation 2 umgesetzt. BILDER: SEGA

VORSCHAU

NiGHTS: JOURNEY OF D.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	SEGA
Entwickler:	SEGA
Spieler:	1-2
Termin:	25. Januar 2008
Web:	www.sega-europe.com

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

Die Vorschauversion gefiel durch die wunderschöne Optik. Hoffentlich bekommt die Steuerung bis zum Release noch etwas Feintuning.

We Love Golf!

Ob wir den Golfsport nach Capcoms Simulation immer noch lieben?

HUD-HORROR Der Bildschirm ertrinkt förmlich in Symbolen. Das geht auch dezenter. BILD: NZONE

EFFEKTVOLL Beim Golfen auf dem Ägypten-Platz fliegen die Funken. BILD: NZONE

Fakten

- Von den Machern von Mario Golf (N64, GameCube) und Golden Sun (GBA)
- Haltet die Wii-FB wie einen Golfschläger …
- … und schwingt sie dann zum Abschlag!
- Look wird für Europa noch dezent verändert

» Die Optik versprüht eine Menge Charme. «

WINDSTILLES ÖRTCHEN? Die Idylle des Kurses kann trügen. Achtet bei euren Schlägen auch auf Windböen. BILD: NZONE

AUTOR: THOMAS BECKER

Vorauszuahnen war sie, die Flutwelle an flotten Sportspielen à la *Wii Sports*. Auch Capcom schwimmt jetzt auf der Casual-Welle mit und holt sich mit Camelot einen erfahrenen Partner ins Boot. Immerhin waren die Japaner schon für *Mario Golf* verantwortlich. Und dass die findigen Entwickler immer noch Lust auf den Präzisionssport haben, verrät der Titel ihres Projekts.

TIMING AM TEE

Genretypisch gilt es auch hier, an diversen Wettbewerben teilzunehmen und die Bälle mit möglichst wenigen Schlägen in die Löcher zu befördern. Allerdings unterscheidet sich das Steuerungsprinzip dezent von dem der Konkurrenz. Zuerst verschafft ihr euch per Pointer-Funktion einen Überblick über das Fairway und nehmt Feineinstellungen vor. Danach könnt ihr per gehaltenem B-Trigger ein paar Probeschwünge ausführen. Sobald ihr mit der Wii-Fernbedienung und gedrücktem A-Knopf ausholt, bahnt sich synchron zu eurer Bewegung ein Schlägersymbol den Weg entlang der Kraftanzeige. Ihm folgt ein zweites Symbol. Treffen die beiden aufeinander, sausen sie zurück zum Ausgangspunkt. Eure Aufgabe ist es, den Schlagschwung auszuführen, wenn sich das Symbol möglichst nahe an diesem Punkt befindet. Für einen präzisen und kraftvollen Drive ist also Timing notwendig. Trickshot-Fans können ihre Bälle übrigens mit Vor- und Rückwärtsdrall modifizieren.

ALLES PAR EXCELLENCE?

Dass der Titel ein Werk von Camelot ist, merkt man am Grafikstil. Schon bei *Hot Shots Golf* (PS2) und *Mario Golf* legte man Wert auf knallige Farben und einen comichaften Look. Und auch bei *We Love Golf!* lautet die Devise: lebhafte Optik, aber ernst zu nehmendes Gameplay. Zudem gibt es einen Party-Modus und freischaltbare Extras obendrauf. Nach unserem Probespielen fragen wir uns: Was kann da noch schief gehen? ■

VORSCHAU

WE LOVE GOLF!

Genre:	Sport
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Camelot
Spieler:	1-4
Termin:	Frühjahr 2008
Web:	www.capcom-europe.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Capcoms Titel lockt mit charmant-lockerer Optik und einem individuellen Schlagsystem. Nur das HUD-Display wirkt sehr überladen.

Diamantenjäger Rockford™ ist zurück –
und die schon 25 Jahre andauernde Diamantenjagd geht weiter!

NINTENDO DS™

›› Dschungel-Welt

›› Lava-Welt

›› Unterwelt

›› Wasser-Welt

Über 130 herausfordernde Level, vier faszinierende Spielwelten, spannende Einzel- und Mehrspieler-Modi sowie der neue, exklusive „Route Race"-Modus sorgen für stundenlangen Spielspaß!

Die Diamantenjagd beginnt ab November 2007 auf deinem Nintendo DS™!

www.boulder-dash-rocks.com

Erhältlich ab 22. November

7+ www.pegi.info

Boulder Dash®:ROCKS!™ Published by 10TACLE GROUP. Co-Published by FIRST STAR SOFTWARE, INC. BOULDER DASH, FIRST STAR SOFTWARE, INC. and its logo are registered trademarks of First Star Software, Inc. The names Rockford™ and Crystal™ are trademarks of First Star Software, Inc. Boulder Dash © 1984 – 2007 FIRST STAR SOFTWARE, INC. All rights reserved. Boulder Dash:ROCKS! was created and developed by 10TACLE MOBILE GmbH with FIRST STAR SOFTWARE, INC. Audio visual material, certain proprietary software and new and distinctive game and character art of Boulder Dash:ROCKS! are trademarks of and © 2007 10TACLE GROUP and Asia Games & Media Private Equity Fund. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

FIRST STAR SOFTWARE INC

10TACLE STUDIOS

RASSEL-RIVALEN Im Multiplayer könnt ihr bestimmen, wer aus eurer launigen Runde das größte Rhythmusgefühl hat. BILD: SEGA

YEAH! YEAH! YEAH! Nur Timing-gerechte Moves geben Anlass zu Jubelarien. Lasst euch vom bunten Treiben im Hintergrund nicht ablenken! BILD: SEGA

Fakten

- Basiert auf dem Dreamcast-Original
- Wii-Version mit neuen Songs
- Wii-FB und Nunchuk fungieren als Maracas
- Auch zu zweit spielbar

Samba de Amigo

Gründet eine rhythmische Rassel-Bande!

AUTOR: THOMAS BECKER

Bevor Sega seine Tätigkeiten auf die Software-Entwicklung beschränkte, mischte der Hersteller kräftig im Konsolenkampf gegen Nintendo und Co. mit. Ende der Neunziger zauberte Sega dann die viel verheißende Dreamcast aus dem Hut. Doch Features wie Online-Gaming und opulente Grafikpower gingen nicht zuletzt wegen schlechten Marketings unter. Was der 128-Bitter hinterlässt, sind einige Spieleperlen, darunter *Samba de Amigo*. Das Musikspiel gilt als einer der Pioniere seines Genres. Grund genug, ihm ein Revival auf einer Konsole zu bescheren, die wie geschaffen für den Titel ist.

LA CUCARACHA ...

Samba de Amigo für Wii ist die Neuauflage des Dreamcast-Originals. Als Affe Amigo bewegt ihr euch rhythmisch zur jeweiligen Musik und schüttelt dabei die sogenannten Maracas. Für das Original wurden damals spezielle Controller angefertigt, auf der Wii simulieren Fernbedienung und Nunchuk je einen der körnig gefüllten Hohlkörper. Wie ihr sie zu bewegen habt, geben euch sechs Ring-Symbole vor. Innerhalb der Anordnung (siehe Bilder) erscheinen Punkte, die sich jeweils auf einen der Kreise zubewegen. Gelangt ein Exemplar dann zum Beispiel in die Mitte des Symbols unten rechts, müsst ihr eine der Maracas in dieselbe Richtung bewegen und schütteln – taktgerecht zum Lied, versteht sich.

MARACA-MANIE

Songabhängig erwarten euch unterschiedliche Abfolgen von Moves. Manchmal imitiert ihr auch vorgegebene Posen. Und da mit Wii-FB und Nunchuk meist zwei Bewegungen gleichzeitig auszuführen sind, fordert *Samba de Amigo* eine gute Hand-Augen-Koordination. Nur so schließt ihr einen Song in Form einer ordentlichen Wertung ab. Die Lieder beginnt ihr dabei stets mit Rang C. Verhunzt ihr zu viele Moves, stürzt ihr auf den Rang F hinab und ein „Game Over" beendet vorzeitig eure Session. Findet eure Einlage hingegen einen Abschluss auf A-Niveau, schalten sich sogar neue Lieder frei. Ob man sich wie auf der Dreamcast neue Beats über das Internet holen kann, ist noch unklar. Partygame-obligatorisch könnt ihr übrigens auch zu zweit die Rasseln rattern lassen. ■

VORSCHAU

SAMBA DE AMIGO

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Gearbox Software
Spieler:	1-2
Termin:	Frühjahr 2008
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Samba de Amigo verspricht flotte Partys im Latino-Ambiente. Wir sind gespannt, welche neuen Features wir zu Gehör bekommen!

NINTENDO DS.

GUT GEPANZERT IST HALB GEWONNEN.

Wo sie zuschlagen, wächst kein Salat mehr: Panzer bilden den unverwüstbaren Kern Ihrer Armee. Kommandieren Sie bis zu 150 verschiedene Luft-, Land- und Marineeinheiten und kämpfen Sie auf Seiten der Deutschen, Russen und Amerikaner.

„Taktikfest für Hosentaschengeneräle"
NMAG 11/2007

„Panzer Tactics DS ist für Hobby-Strategen ein absolutes Highlight."
N-ZONE 05/07

PANZER TACTICS DS
DAS ERSTE RUNDENBASIERENDE 2. WELTKRIEGS-STRATGIESPIEL FÜR DEN NINTENDO DS™

AB DEZEMBER IM HANDEL

10TACLE STUDIOS

sproing

PANZER TACTICS DS © 2007 10TACLE STUDIOS AG. DEVELOPED BY SPROING INTERACTIVE MEDIA GMBH.
ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER REGISTERED TRADEMARKS ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

WWW.PANZERTACTICS.COM

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen

Genug am ganzen Körper geschwitzt? Jetzt sind zur Abwechslung die Finger dran!

GAAANZ SACHTE! Bloß nicht den Wind außer Acht lassen: Nur mit zartem Finger landet ihr einen Treffer. BILD: N-ZONE

PING-PONG Das Tischtennis war in der Wii-Version unser Highlight. Wir hoffen das Beste für die DS-Version. BILD: N-ZONE

Auf der Wii ist *Mario & Sonic* der ultimative Schweißtreiber: Warum sollte man noch ins Fitness-Studio gehen, wenn beim virtuellen Hochsprung und 100-Meter-Lauf die Arme hinreichend geformt werden? Für die Nintendo-DS-Version (verschoben auf Frühjahr) kündigte Sega zwei exklusive Sportarten an: Radfahren und das Turmspringen vom 10-Meter-Brett. Zudem gibt's fünf neue Traumdisziplinen – hier stürzt ihr euch mit bekannten Gegnern und den typischen *Mario Kart*-Items in die olympische Arena. Am Start sind Kanufahren, Boxen, Basketball, Weitsprung und Skeetschießen. Drei weitere Traumdisziplinen kennt ihr schon aus der Wii-Version, unter anderem das Tischtennis. Abgesehen davon absolviert ihr die bekannten Zirkel und schaltet dort neue Sportarten frei. Wer einen Weltrekord aufgestellt hat, kann seine Rankings mit anderen Spielern teilen, sogar via Wi-Fi Connection. Das Beste dürfte der Multiplayer-Modus sein: Hier genügt ein Modul, um die Olympischen Spiele mit vier Spielern zu bestreiten. Schweißbänder für eure Fingerkuppe nicht vergessen! **(cs)**

Fakten

- Enthält 16 Disziplinen ...
- ... mit zwei DS-exklusiven Sportarten
- Acht Traumdisziplinen, ...
- ... davon fünf nur für DS, u. a. Kanu, Boxen, Basketball
- Einzel-Karten-Modus für vier Spieler

VORSCHAU

MARIO & SONIC B.D.O.SP.

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Spieler:	1-4
Termin:	Frühjahr 2007
Web:	www.n-zone.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Ob der Funke auch auf dem DS überspringt, ist für uns noch nicht sicher. Sportarten wie Tischtennis oder Basketball machen aber Hoffnung.

Ferrari Challenge

Racing-Action für unterwegs

Fakten

- 1-4 Spieler
- 16 Spieler
- Ferrari-Lizenz
- Quartett-Kartenspiel mit zahlreichen Ferrari-Modellen

RUSH HOUR? Bis zu acht Fahrzeuge rasen gleichzeitig über die 16 Strecken. BILD: N-ZONE

Eine Testversion des realistisch angehauchten DS-Racers mit der edlen Lizenz hat es leider nicht rechtzeitig in unsere Redaktion geschafft, da der Titel aber bereits kurz nach Erscheinen dieses Hefts veröffentlicht wird, wollen wir euch die wichtigsten Informationen natürlich nicht vorenthalten.

Mit *Ferrari Challenge* hat der alteingesessene Londoner Entwickler System 3 nach *Gottlieb Pinball Classics* ein durchaus interessantes Rennspiel für die beiden Nintendo-Konsolen in der Mache, das auch auf dem DS einen sehr guten Eindruck macht. Neben 16 echten Rennstrecken bietet das Spiel natürlich eine Reihe echter – wirklich sehr nett versofteter – Ferrari-Modelle und natürlich die wichtigsten Spielmodi, die ein Rennspiel benötigt. Darüber hinaus bietet der Titel ein Quartett-Kartenspiel, in dem ihr mit Karten spielt, auf denen Fotos und die technischen Daten der roten Flitzer aus Maranello zu sehen sind. Eine nette Dreingabe, die euch zusätzliche Abwechslung über die Raserei hinaus bietet. Was die Technik anbelangt, präsentiert sich das Spiel rundum schick verpackt – sowohl der Detailgrad der Fahrzeuge und Umgebungen als auch die ordentliche Anzahl von bis zu sieben Computergegnern geben keinen Grund zu Beanstandungen. Abgerundet wird der gute Eindruck vom Mehrspieler-Modus, in dem ihr euch mit insgesamt vier Spielern heiße Rennen auf den Pisten liefern könnt. Wie gut das Rennspiel dann letztendlich im Test abschneiden kann, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe der N-ZONE. **(te)**

VORSCHAU

FERRARI CHALLENGE

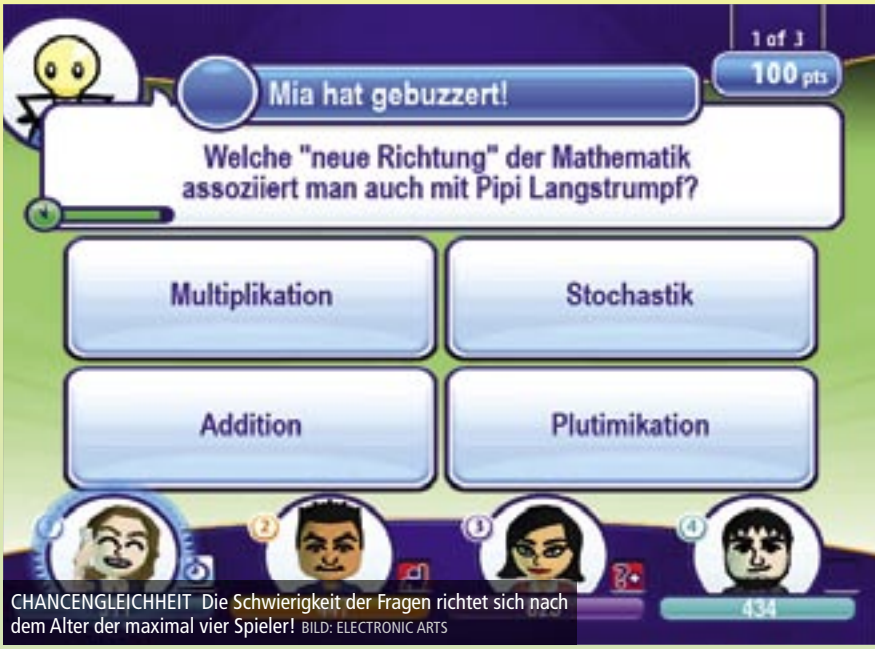
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	System 3
Spieler:	1-4
Termin:	7. Dezember
Web:	www.kochmedia.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

Nettes Rennspiel mit vielen Features, ansprechender Optik und edler Lizenz, das Rennspielfans auf jeden Fall im Auge behalten sollten!

GEWALTIGER UMFANG Freut euch auf 20.000 Fragen aus den verschiedensten Kategorien! BILD: ELECTRONIC ARTS

ABWECHSLUNGSREICH Durch ein Tänzchen mit der Wii-Remote könnt ihr eure Punkte vervielfachen. BILD: ELECTRONIC ARTS



CHANCENGLEICHHEIT Die Schwierigkeit der Fragen richtet sich nach dem Alter der maximal vier Spieler! BILD: ELECTRONIC ARTS

Smarty Pants – Das Besserwisserspiel

Das perfekte Quiz für die ganze Familie

Fakten

- 20.000 Fragen aus verschiedenen Kategorien
- Altersgerechte Auswahl der Fragen
- Mit 1-4 Wii-Fernbedienungen spielbar
- Verschiedene Spielmodi
- Komplett lokalisierte Fragen

Smarty Pants – Das Besserwisserspiel von Electronic Arts ist ein Spiel für Spieler aller Altersklassen. Dank der altersgerechten Quizfragen und der actionbasierten Gesten garantiert der exklusiv für die Nintendo Wii entwickelte Titel Spielspaß pur für die ganze Familie. Aufgrund der auf das Alter der Kandidaten abgestimmten Fragen können Spieler von 8 bis 80 gleichzeitig in das Spiel einsteigen. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels wird – abhängig von den Antworten eines Spielers – automatisch angepasst, um diesen immer wieder vor neue, altersgerechte Herausforderungen zu stellen. Die aufregenden Wii-Gesten bringen zusätzlichen Spaß ins Spiel. Der Spieler kann beispielsweise am Fragenrad drehen, Tauziehen oder um zusätzliche Punkte tanzen.

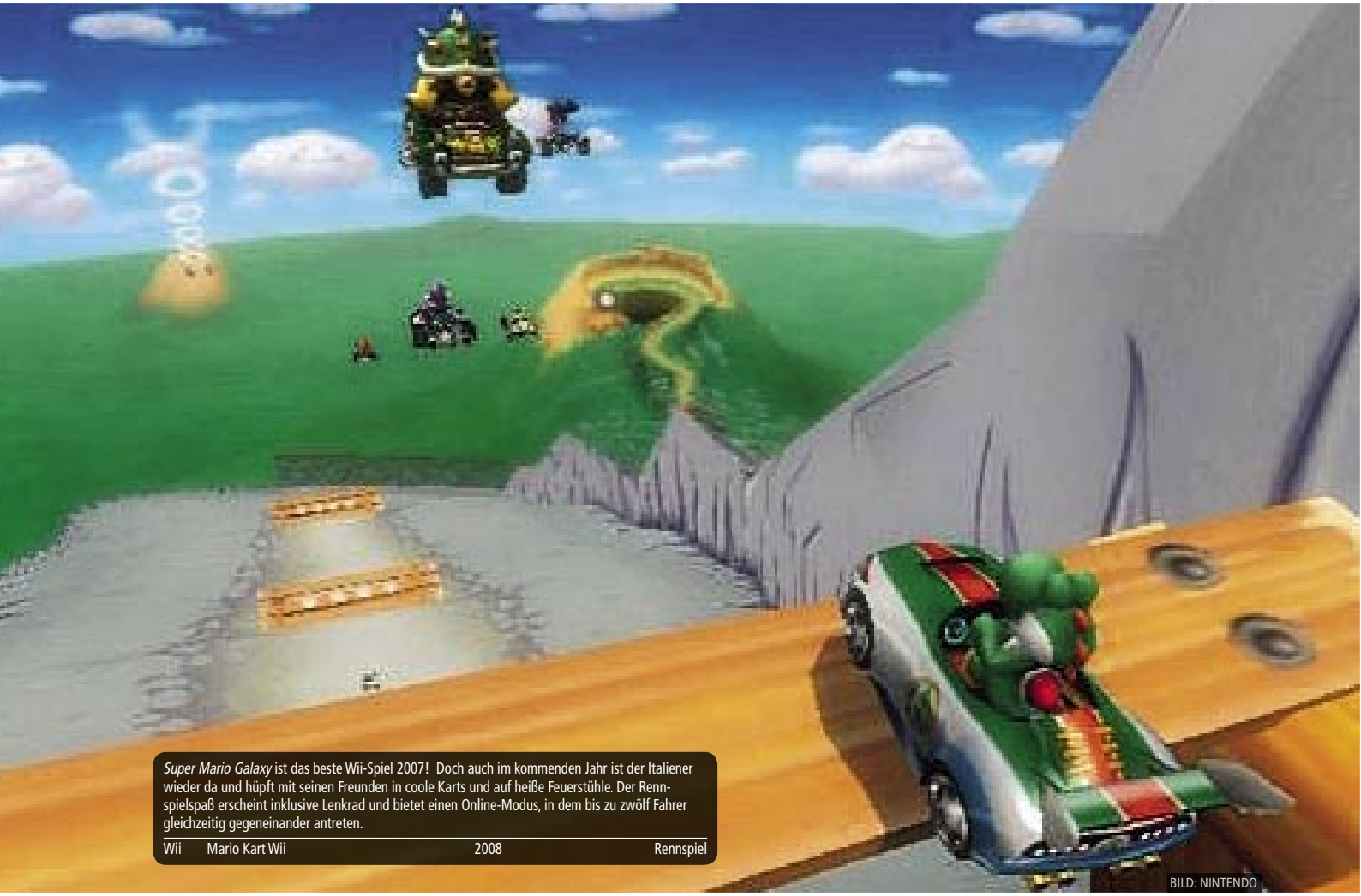
Smarty Pants verfügt über zahlreiche Spielmodi, wie den Familienmodus, den Teamsprint gegen die Uhr sowie einen rasanten Wettkampfmodus für mehrere Spieler. Dank seiner Gemeinschafts- und Wettkampfmodi und seiner 20.000 Fragen aus verschiedenen Kategorien ist *Smarty Pants* ein Garant für schier endlosen Spielspaß. ■

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

MARIO KART Wii

Hersteller: Nintendo



Super Mario Galaxy ist das beste Wii-Spiel 2007! Doch auch im kommenden Jahr ist der Italiener wieder da und hüpft mit seinen Freunden in coole Karts und auf heiße Feuerstühle. Der Rennspielspaß erscheint inklusive Lenkrad und bietet einen Online-Modus, in dem bis zu zwölf Fahrer gleichzeitig gegeneinander antreten.

Wii	Mario Kart Wii	2008	Rennspiel

BILD: NINTENDO

SUPER SMASH BROS.

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Nachdem Mario und Sonic schon bei den olympischen Spielen abgeräumt haben, kloppen sich die beiden Maskottchen auch in *Super Smash Bros. Brawl*. Wir halten euch in unserem *Super Smash Bros. Brawl*-Live-Ticker auf www.n-zone.de auf dem Laufenden.

Wii	Super Smash Bros. Brawl	2008	Beat 'em Up

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Hersteller: Nintendo

BILD: KONAMI

Konami wirft in *PES 2008* für die Wii die traditionelle Tastensteuerung über Bord. Mit Nunchuk und Fernbedienung zeigt ihr den virtuellen Kickern, wo das Tor steht. Wir sind sehr gespannt, ob das Konzept funktioniert und warten mit Spannung auf die Testversion.

Wii	Pro Evolution Soccer 2008	2008	Fußball

Wii FITNESS

Hersteller: Nintendo

Aufgestanden und mitgemacht! Das Fitnessprogramm bietet Spielspaß für die ganze Familie. Samt Balance Board enthält der Titel über 40 schweißtreibende Übungen für Jung und Alt. Noch ist Schonfrist für alle Sportmuffel!

Wii	Wii Fitness – Ihr Personal Trainer	2008	Geschicklichkeit

SONIC

Hersteller: Sega

Sonic schlägt in *Sega Superstar Tennis* die gelbe Filzkugel quer über die Wii und den Nintendo DS. Zudem erscheint im Frühjahr auch noch die DS-Version von *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen*. Viel Spaß beim Schwitzen!

Wii	Sega Superstar Tennis	Frühjahr 2008	Sport
DS	Sega Superstar Tennis	Frühjahr 2008	Sport
Wii	Sonic Riders: Zero Gravity	2008	Rennspiel
DS	Sonic RPG	2008	Rollenspiel

FINAL FANTASY

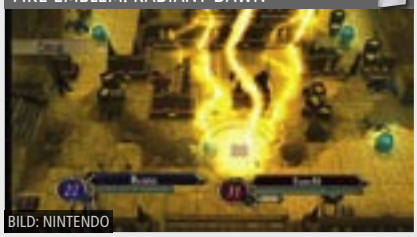
Hersteller: Square Enix

Ring of Fates erscheint im zweiten Quartal 2008 in Europa. In Japan ist der Titel bereits erhältlich und erste Screenshots zeigen, dass es sich wohl um eines der schönsten DS-Spiele handelt. *The Crystal Bearers* für Wii soll ebenfalls 2008 in Europa erscheinen.

Wii	Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy XII: Revenant Wings	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy IV	2008	Rollenspiel

Was sonst noch kommt

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN



Hersteller: Nintendo
Termin: 2008
Genre: Rollenspiel/Strategie

Sobald ein Release-Termin für Europa feststeht, erfahrt ihr es auf www.n-zone.de zuerst.

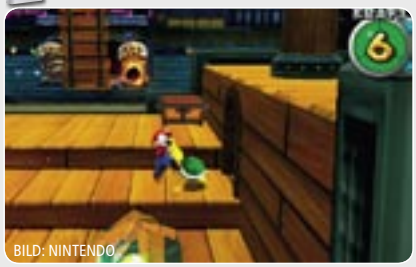
ZACK & WIKI: DER SCHATZ VON BARBAROS

Hersteller: Nintendo/Capcom
Termin: Januar 2008
Genre: Abenteuer

Ende Januar 2008 geht ihr in dem witzigen Abenteuer in typischer Poin&Click-Manier auf Schatzsuche.

Most-Wanted-Charts

Wii



Platz	*	Titel	Monate
1	2	Super Mario Galaxy	11
2	1	Mario Kart Wii	4
3	4	Super Smash Bros. Brawl	11
4	5	Wii Fitness	2
5	Neu	Sega Superstar Tennis	1

NINTENDO DS

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Mario Party DS	4
2	3	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring …	19
3	Neu	Fire Emblem DS	1
4	Neu	Dragon Quest Monsters	1
5	Neu	Advance Wars Day of Ruin	1

* Platz des Vormonats

Termine

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS

Wii

Dezember

Brothers in Arms: Road to Hill 30	Dezember
Bully Scholarship Edition	07. Dezember
Link's Crossbow Training + Wii Zapper	07. Dezember
Petz Hundefreunde	Dezember
Petz Katzenfreunde	Dezember
Pokémon Battle Revolution	07. Dezember
Wer wird Millionär?	07. Dezember

2008

Brothers in Arms: Road to Hill 30	1. Quartal
C.S.I. Crime Scene Investigation: Eindeutige Beweise	1. Quartal
Dancing Stage: Hottest Party	März
DeBlob	1. Quartal
Destroy All Humans: Willys Rache entfesselt	1. Quartal
Disaster: Day of Crisis	2008
Ferrari Challenge	08. Februar
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2008
Fire Emblem: Radiant Dawn	2008
Ghost Squad	Frühjahr
Lego Indiana Jones: Das Spiel	Frühjahr
Mario Kart Wii	2008
Mein Wortschatz-Coach	1. Quartal
NiGHTS: Journey of Dreams	Frühjahr
Nitro Bike	1. Quartal
Okami	2008
Pimp My Ride	Frühjahr
Pro Evolution Soccer 2008	1. Quartal
Sega Superstar Tennis	Frühjahr
Sonic Riders: Zero Gravity	2008
Star Wars: The Force Unleashed	Frühjahr
Super Smash Bros. Brawl	Frühjahr
The Spiderwick Chronicles	Februar
Totally Spies!	1. Quartal
Wii Fitness	2008
Wii Music	2008
Worms: Odyssee im Wurmraum	Frühjahr
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	Januar

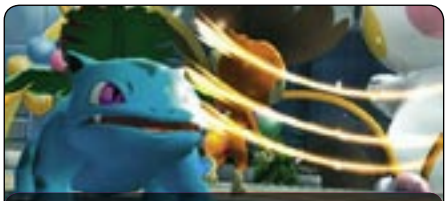
Nintendo DS

Dezember

Ferrari Challenge	07. Dezember
Let's Yoga	06. Dezember
Pro Evolution Soccer 2008	Dezember

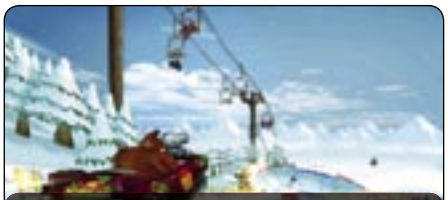
2008

Advance Wars: Days of Ruin	2008
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2008
Final Fantasy XII: Revenant Wings	2008
Final Fantasy IV	2008
Fire Emblem DS	2008
Kirby Ultra Super Deluxe	2008
Lego Indiana Jones: Das Spiel	Frühjahr
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Frühjahr
Mein Life-Coach	1. Quartal
Mein Wortschatz-Coach	1. Quartal
Miami Nights: Singles in the City	1. Quartal
New International Track & Field	Frühjahr
Pokémon Mystery Dungeon 2	2008
Sega Superstar Tennis	Frühjahr
Sonic RPG	2008
Sophies Freunde: Die Eisprinzessin	1. Quartal
Star Wars: The Force Unleashed	Frühjahr
The Spiderwick Chronicles	Februar



Pokémon Battle Revolution
System: Wii BILD: N-ZONE

Fire Emblem: Radiant Dawn
System: Wii BILD: NINTENDO



Mario Kart Wii
System: Wii BILD: NINTENDO

Charts

Welche Spiele liegen bei euch im Trend? Was ist der Verkaufs-Hit im Handel?

Wii

VERKAUFSCHARTS

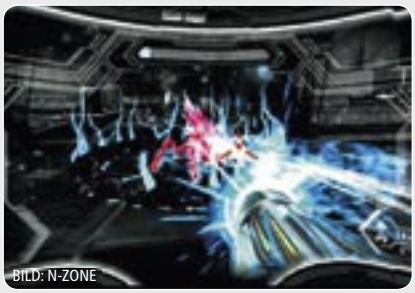


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Metroid Prime 3: Corruption	1
2	1	Wii Play	11
3	7	Mario Party 8	5
4	6	Super Paper Mario	2
5	5	Big Brain Academy für Wii	4
6	WE	The Legend of Zelda: Twilight Princess	10
7	4	Boogie	3
8	Neu	Rockstar Games präsentiert Tischtennis	1
9	9	Resident Evil 4 Wii Edition	5
10	3	FIFA 08	2

LESER-CHARTS

The Legend of Zelda, Metroid Prime und nächsten Monat *Mario*: Die Wintermonate sind fest in Händen der Top-Marken. Uns verwundert allerdings, dass das ein Jahr alte *Twilight Princess* vor dem aktuellen *Corruption* rangiert.

Platz	*	Titel	Monate
1	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	11
2	Neu	Metroid Prime 3: Corruption	1
3	2	Wii Sports	10
4	5	Super Paper Mario	2
5	3	Resident Evil 4 Wii Edition	5

Nintendo DS

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	1	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	2
2	4	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	18
3	3	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	5
4	Neu	Practice English! Face Everyday Situations	1
5	2	Pokémon Diamant-Edition	4
6	Neu	Highschool Musical: Regie führst du	1
7	6	New Super Mario Bros.	13
8	5	Pokémon Perl-Edition	4
9	9	Animal Crossing: Wild World	18
10	Neu	Die Sims 2: Gestrandet	1

LESER-CHARTS

Das war zu erwarten: *Phantom Hourglass* sichert sich von der ersten Woche an die vorderste Charts-Position. Dass *Mario Kart DS* knapp zwei Jahre in den Hitlisten vertreten ist, spricht Bände über die Qualität des Spiels.

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	1
2	1	Pokémon Diamant- und Perl-Edition	4
3	2	Mario Kart DS	22
4	3	New Super Mario Bros.	15
5	WE	Animal Crossing: Wild World	15

Auslandscharts

JAPAN-CHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Mario Party DS	DS
2	Neu	Super Mario Galaxy	Wii
3	Neu	Final Fantasy Tactics A2: The Sealed ...	DS
4	WE	Wii Sports	Wii
5	Neu	DS Nishimura Kyotaro Suspense ...	DS

USA-CHARTS

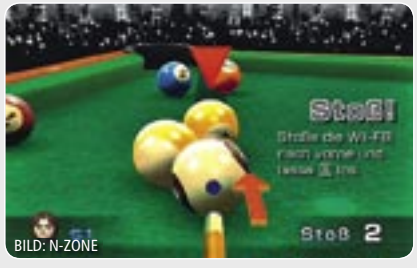


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Wii Play	Wii
2	Neu	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	DS
3	1	Metroid Prime 3: Corruption	Wii
4	WE	Brain Age 2: More Training In Minutes ...	DS
5	4	Mario Party 8	Wii

*Platzierung im Vormonat

Alle Wii-Spiele im Überblick

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Seite alle bislang getesteten Wii-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Heatseeker	04/07		78%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Scarface: The World Is Yours	09/07		77%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07	-	94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen …	01/07		66%

RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Cars	01/07	71%	74%
Excite Truck	03/07	70%	81%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
G1 Jockey Wii	08/07	66%	69%
MySims	11/07		78%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 08	11/07	86%	83%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	67%	69%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%

EGO-SHOOTER
Metroid Prime 3: Corruption BILD: N-ZONE

GESCHICKLICHKEIT
Guitar Hero III: Legends of Rock BILD: N-ZONE

SPORT:
Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen BILD: N-ZONE

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

ENDLESS OCEAN (WII)

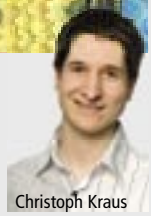
BILD: N-ZONE

In relaxter Atmosphäre die Weiten des Ozeans erkunden – dieses Spiel bietet genau das, was ich nach einem harten Arbeitstag brauche. Danke, Nintendo!

Thomas Eder

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS (DS)

BILD: PLAYZONE



Ihr denkt, ich würde derzeit ausnahmslos *Super Mario Galaxy* testen und zocken? Weit gefehlt! Mobil entdecke ich gerade Links Ozean – keine Zeit für schlechte Spiele!

Christoph Kraus

SUPER MARIO GALAXY

BILD: N-ZONE

Ich werde die nächsten Tage mit Mario im Weltall verbringen. Jeder Power-Stern ist ein kleines Abenteuer für sich. So viel Kreativität beim Leveldesign ist wirklich einmalig.

David Martin

ELITE BEAT AGENTS (DS)

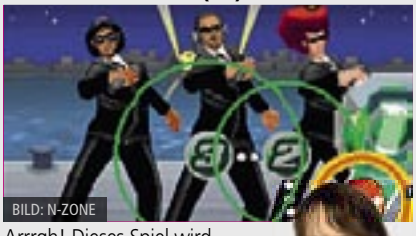


BILD: N-ZONE

Arrrgh! Dieses Spiel wird der Grund für meine ersten grauen Haare werden! So höllisch schwer, aber doch so motivierend – davon kann ich einfach nicht lassen.

Sebastian Stange

Die besten DS-Spiele im Überblick

Hier findet ihr alle DS-Spiele, die mit mehr als 70% abgeschnitten haben!

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Mega Man ZX	08/07		85%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Gunpey	06/07	83%	80%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
My Frogger Toy Trials	05/07	65%	70%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pogo Island	06/07	70%	67%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
SpongeBob und seine Freunde: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Contact	04/07	52%	74%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Final Fantasy III	06/07		83%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Theme Park	05/07		76%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 06	12/05	77%	72%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2008	11/07	77%	75%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	81%	82%

STRATEGIE

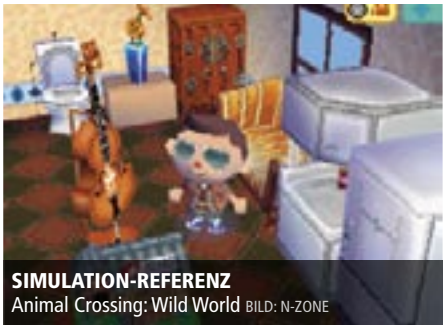
Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%

ACTION-ADVENTURE-REFERENZ
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass BILD: N-ZONE

SPORT-REFERENZ
Mario Slam Basketball BILD: N-ZONE



SIMULATION-REFERENZ
Animal Crossing: Wild World BILD: N-ZONE

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Die GameCube-Referenzen

Retro-Zock auf der Wii: Welche GameCube-Spiele lohnen sich wirklich?

ACTION-REFERENZ
Star Wars Rogue Squadron II: Rebel Strike BILD: N-ZONE

ACTION

Titel	Ausgabe	SP
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	12/03	91%
Viewtiful Joe 2	03/05	90%
Peter Jackson's King Kong	01/06	87%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	SP
The Legend of Zelda: Twilight Princess	05/03	97%
The Legend of Zelda: The Wind Waker	01/07	95%
Resident Evil 4	04/05	95%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	SP
Soul Calibur II	10/03	90%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05	88%
Def Jam: Fight for N.Y.	12/04	87%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	SP
Metroid Prime 2: Echoes	13/04	94%
XIII	12/03	88%
Time Splitters Future Perfect	03/05	87%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	SP
Dancing Stage Mario Mix	11/05	84%
Super Monkey Ball 2	04/03	84%
Puyo Pop Fever	04/04	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	SP
Super Mario Sunshine	10/02	91%
Donkey Kong Jungle Beat	03/05	86%
Sonic Heroes	03/04	83%

EGO-SHOOTER-REFERENZ
Metroid Prime 2: Echoes BILD: N-ZONE

ROLLENSPIEL-REFERENZ
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor BILD: N-ZONE

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	SP
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	13/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05	89%
Final Fantasy: Crystal Chronicles	04/04	88%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	SP
Animal Crossing	11/04	89%
Die Sims brechen aus	01/04	86%
Die Urbz: Sims in the City	01/05	80%

SPORT

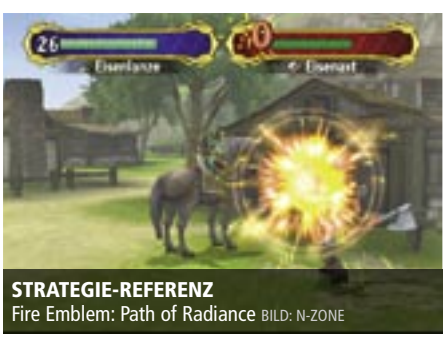
Titel	Ausgabe	SP
Madden NFL 2005	11/04	91%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04	90%
Mario Power Tennis	03/05	89%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	SP
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05	90%
Pikmin 2	11/04	90%
Phantasy Star Online Episode III	07/04	86%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	SP
SSX On Tour	11/05	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04	91%
Aggressive Inline	09/02	89%



STRATEGIE-REFERENZ
Fire Emblem: Path of Radiance BILD: N-ZONE

Viel Spielspaß für wenig Geld

Wusstet ihr, dass die Wii alle eure alten GameCube-Discs abspielt? Und dass der DS auch Game-Boy-Advance-Cartridges schluckt? Sparfüchse bekommen also viel Spielspaß für wenig Geld. Wir listen euch daher auf dieser Seite alle Spiele auf, die auch heute noch jeden Cent wert sind. Bei der Suche nach den Klassikern werdet ihr in Fachgeschäften, auf Auktions-Plattformen im Internet sowie auf Flohmärkten fündig.

Mehrspieler-Hits

Diese Spiele dürfen auf keiner Multiplayer-Party fehlen:

Mario Kart: Double Dash!!	94%
Mario Power Tennis	92%
Soul Calibur II	90%
Super Smash Bros. Melee	90%
TimeSplitters Future Perfect	90%

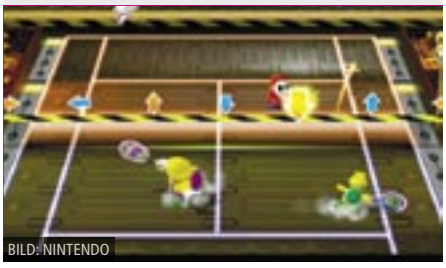


BILD: NINTENDO

Game-Boy-Advance-Referenzen

The Legend of Zelda: The Minish Cap	93%
Super Mario World	92%
Fire Emblem	91%
Metroid Zero Mission	90%
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	90%
Golden Sun: Die verlorene Epoche	89%
Mario Power Tennis	89%

Angegeben ist jeweils die Singleplayer-Wertung. Bei älteren N-ZONE-Ausgaben griffen wir auf die Gesamtwertung zurück.

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Die Heftproduktion beginnt bravourös: mit der Importversion von *Super Mario Galaxy*! Christoph reißt das Paket unseres Japan-Korrespondenten Sven hastig auf, zockt aber fast ausschließlich zu Hause. Ein solches Abenteuer muss man schließlich genießen – mit frischen Krapfen, O-Saft und Teelichtchern neben dem Fernseher. Am Tag nach einer *Mario*-Nachtschicht stemmen wir jeweils eine Palette Bilder, Spieleindrücke und Meinungen auf www.n-zone.de. Schlafen? Nö, nicht, wenn *Mario* da ist!

Zweite Woche

Die N-ZONE begrüßt einen neuen verantwortlichen Redakteur: Tom kennt die *Call of Duty*-Serie nach seiner Zeit beim *Offiziellen Xbox-Magazin* in- und auswendig und ballert sich sogleich die DS-Version auf den Bildschirm. Sein Fazit lest ihr auf Seite 63. Unser freier Redakteur Sascha rollt ebenfalls mit seinem Drehstuhl und Rollcontainer durch den Verlag, aber nur ein paar Meter weiter ins Nachbarbüro der *Games Aktuell*. Man sieht sich zur Virtual-Console-Plauderei in der Küche!

Dritte Woche

Zelda-Zapping, *Metroid*-Mania, Minispiel-Magie: Christophs Fülle an Alliterationen auf dem Cover der letzten N-ZONE haben eine Redaktions-Wette entfacht: Wer baut möglichst unauffällig einen Stabreim in eine Überschrift? Maik macht's Mega-Monster-mäßig. Er ist der Gewinner mit seiner Hammer-Headline „Maik macht Mario-Meinung möglich!" – Hipp, hipp, hurra, Held! Thomas pfeift unser poetisches Treiben sogleich zurück: „Alle augenblicklich arbeiten, aber anständig!"

Vierte Woche

Christoph und David besuchen den E-Sports-Event Olymptronica in Offenbach am Main und treffen dort … Mario und Sonic! Nach einem kurzen Gespräch („It's a me, Mariooooo!" – „Hmm, okay.") verraten uns die beiden, dass sie die N-ZONE lesen. Jeden Monat. Beweisfoto gewünscht? Bitteschön:

STARS HAUTNAH Mario und Sonic waren bei dem E-Sports-Event anwesend. BILD: N-ZONE

UNTER BESCHUSS Es war ein langer, harter Kampf, bis wir Links neues Abenteuer am Tag der Heftabgabe endlich vorliegen hatten. BILD: N-ZONE/NINTENDO

THOMAS EDER
30, Redakteur

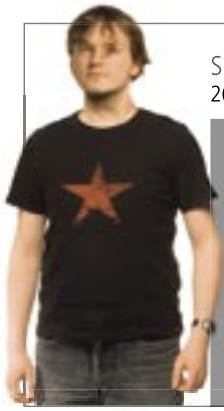
… entdeckt erste graue Haare, die vor wenigen Wochen noch nicht zu sehen waren. Aber egal – für *Mario Galaxy* wird man nie zu alt.

DVD-TIPP:
The Endless Summer II

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

… freut sich über den feschen Kollegen, der ab sofort neben ihm auf dieser Seite stehen wird. Hau rein, Tom!

BACK-TIPP:
Schokonüsse und Vanillekipferl



SEBASTIAN STANGE
26, Volontär

… etablierte angesichts einer Erkältungswelle einen Tauschhandel mit den Kollegen. Seine Hustenlöser-Kapseln wurden für Aspirin und Teebeutel verschachert.

DVD-TIPP:
Lady Vengeance

STEFANIE SCHETTER
29, DVD-Redakteurin

… hat es endlich mal geschafft, vor dem ersten Schnee die Winterreifen aufs Auto ziehen zu lassen. Jetzt kann der Winter kommen!

CD-TIPP:
The Killers: Sam's Town

DAVID MARTIN
21, Online-Redakteur

… freut sich auf die Festtage, um dann mit seinen Freunden in geselliger Runde *Super Mario Galaxy* zu zocken. Das wird ganz bestimmt ein tolles Fest!

RETRO-TIPP: Sim City

LARS KROMAT
34, Layouter

… freut sich derzeit auf den nahenden Snowboard-Urlaub in Österreich und hofft auf eine Rückkehr ohne Nägel und Schienen in den Knochen.

CD-TIPP:
Kevin Drew – Spirit if

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

TEST Super Mario Galaxy BILD: N-ZONE

Wii

32 Super Mario Galaxy
40 Link's Crossbow Training
44 Need for Speed ProStreet
46 Tomb Raider Anniversary
48 Pokémon Battle Revolution
50 Tony Hawk's Proving Ground
52 Bee Movie: Das Game
54 Geometry Wars Galaxies
55 Smarty Pants: Das Besserwisser...
56 Asterix bei den Olympischen ...
57 The Bigs
58 RTL Winter Sports 2008

Nintendo DS

60 Panzer Tactics DS
62 Tony Hawk's Proving Ground
63 Call of Duty 4: Modern Warfare
64 Orcs & Elves / Honeycomb Beat
65 Boulder Dash Rocks!
66 Die Simpsons / Looney Tunes
67 MegaMan ... / Bomberman Story
68 Need for Speed ProStreet
68 Warhammer 40.000: Squad ...
69 Operation Vietnam
69 Wer wird Millionär
69 Spyro: The Eternal Night
69 Der Goldene Kompass

SEI MEIN STERN! Marios Ausflug in die Traumgalaxie ist genauso traumhaft geworden wie der Anblick dieses Powersterns. BILD: N-ZONE

Fakten

- Sechs Galaxien mit 120 Powersternen
- Nach dem Durchspielen ist noch lange nicht Schluss
- Deutsche Texte, englische Sprache
- Sechs Speicherstände möglich
- Toads Botschaften werden auf eure Pinnwand geheftet
- Dolby ProLogic II, 480p, 16:9-Breitbild

Super Mario Galaxy

Ein Spiel wie Sternenstaub: Funkelnd, fein, fulminant!
Wir analysieren, was die Mario-Traumgalaxie auszeichnet.

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

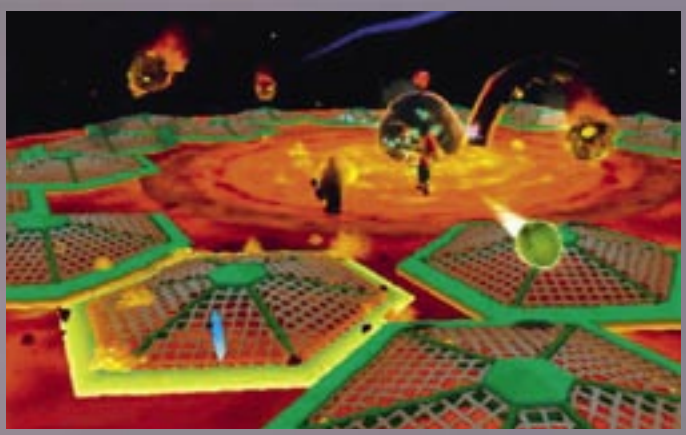
Es sind die faszinierendsten Spielminuten im Leben eines Mario-Fans: Wer *Super Mario Galaxy* zum ersten Mal anfasst, der erlebt ein Abenteuer für alle Sinne. Das Wii-Epos beginnt mit dem ungewohnt reißerisch inszenierten Kidnapping von Prinzessin Peach. Die Story ist zwar nicht besonders kreativ, wohl aber die Erzählweise. Rasante Schnitte und das „Sofort mittendrin"-Gefühl machen deutlich: Hier will man schnell zum Punkt kommen. Zum Spielspaß! Schon die nächste Szene verdreht uns buchstäblich den Kopf, denn die Spielwelt wird plötzlich verkehrt herum dargestellt. Logisch, da das Pilzkönigreich diesmal nicht flach, sondern rund ist. Genauso rund wie das Spiel selbst? Wir haben in die Sterne geblickt und untersucht, welche genialen Elemente *Super Mario Galaxy* zu einem Geniestreich machen. Mit verblüffenden Erkenntnissen!

AUF UND DAVON Mit rotem Koopapanzer ist Mario noch schneller im Wasser unterwegs. BILD: N-ZONE

HALT'S MAUL, WURF! Mit der Wirbelattacke ist dieser Blindfuchs bald Geschichte. BILD: N-ZONE

IM SOG DER GALAXIE

Kleine Schritte für euch, ein großer Schritt in Richtung Spielspaß: Das Tempo und die Vielfalt der ersten Szenen ist extrem hoch: Bowser ballert Meteoriten vom Himmel herab und ihr rennt durch die aufgebrachte Toad-Horde zum Schloss eurer Prinzessin. Dort lauert schon der fiese Magier Kamek (bekannt aus *Super Mario World*) und richtet Drohgebärden an euch. So viel geballte Action zu Beginn einer *Mario*-Episode haben wir noch nie zuvor erlebt. Auch das „Intro-schnell-wegdrück-Syndrom" gibt es nicht: Die Videoschnipsel in *Super Mario Galaxy* sind allesamt so knapp wie möglich gehalten, um euch ohne Umschweife ins Spiel zu bringen. Nach



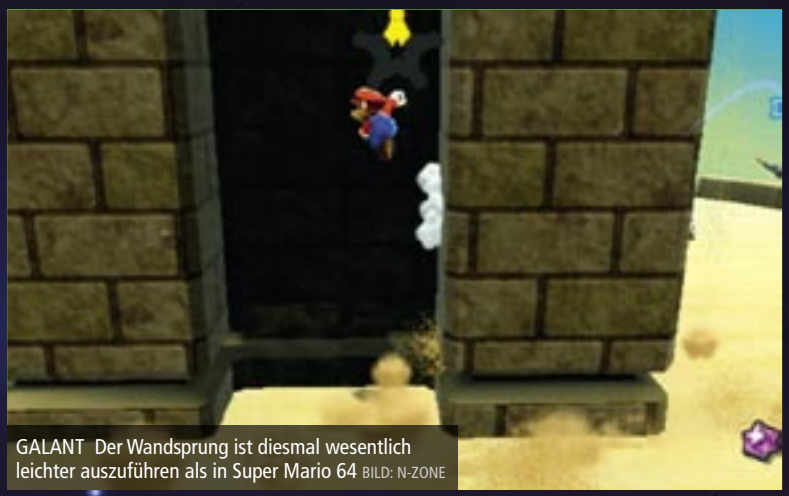
Was ihr an Super Mario Galaxy liebt ...

Wir wollten auf www.n-zone.de von euch wissen, worauf ihr in der Mario-Galaxie ganz besonders steht. Hier sind die Antworten!

VEKANARO:
Ich stand dem Spiel am Anfang ein wenig kritisch gegenüber: „Zu leicht, zu kurz". Von wegen! Wenn ich zu so einem Warpstern laufe, meine Wii-FB schüttele und zum nächsten Planeten fliege und der genialen Musik lausche, bekomme ich ein richtiges Kribbeln im Bauch. Ich spiele extra immer nur ein bisschen, damit ich es nicht gleich durch habe, denn ich genieße jeden Planeten und jede Galaxie. In jeder Galaxie steckt eine neue, aufregende Überraschung, mit der ich niemals gerechnet hätte. Das Spiel strotzt vor Ideen, vor Grafik, vor coolem Soundtrack und fesselndem Spielprinzip! *Super Mario Galaxy* hat zu Recht *Zelda: Ocarina of Time* als bestes Videospiel aller Zeiten abgelöst.

HOTSUPERMARIO:
Ich muss schon sagen: Sehr gute Arbeit, EAD Tokio! Endlich wieder alte Gegner, Mario-Feeling und geniale Soundtracks. Jedoch muss ich sagen, um einen Stern zu finden, braucht man irgendwie zu kurz. Ich hab nach fünf Tagen schon 51 Sterne, da hat's bei *Super Mario 64* länger gedauert. Ist euch auch aufgefallen, dass sich die Stimme von Mario irgendwie höher anhört?! Charles (Anm. d. Red.: Gemeint ist Marios Synchronstimme Charles Martinet), was hast du denn gemacht?

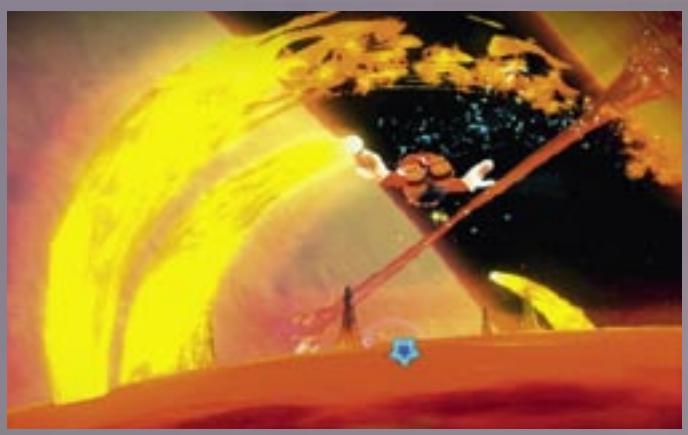
WASSERWURST:
In den Vorgängern war es möglich, auch einen anderen als den vom Spiel vorgesehenen Stern in einer Mission abzustauben. Doch diese Freiheit führte dazu, dass sich ein Großteil der Missionen doch sehr ähnelte: 80% eines Levels ging man den immer selben Weg, nur die Endaufgabe änderte sich. Bei *Super Mario Galaxy* ist wirklich fast jeder der 120 Sterne auf eine komplett andere Weise zu erreichen als die anderen. Die Abwechslung, die dadurch entsteht, ist einfach enorm.



GALANT Der Wandsprung ist diesmal wesentlich leichter auszuführen als in Super Mario 64 BILD: N-ZONE

wenigen Minuten beginnt eure erste Aufgabe: Fangt alle Hasen ein, die auf einem Miniplaneten umhertollen. Gesagt, getan – schwupps, schon lernt ihr Rosalina, die Leiterin der Sternwarte, kennen. Sie steht euch ab sofort als Beraterin zur Seite und weist euch in den Aufbau des Planetariums ein. Bald darauf die zweite Mission: Stampft in der Umdrehboden-Galaxie alle Bodenplatten ein, damit ein glänzender Powerstern zum Vorschein kommt. Bereits in diesen ersten Spielszenen zeigt sich die Brillanz von *Super Mario Galaxy*: Ihr werdet nicht von einer allzu komplexen Spielwelt erdrückt, wie es bei *Super Mario Sunshine* zeitweise der Fall war. Stattdessen führen euch die Charaktere des Spiels stets an der Hand. Sie bringen euch die Steuerung bei, erklären auf sehr charmante Art und Weise die Spielmechanik oder führen euch in die Welt ein. Und der Spieler nimmt dies alles nicht bloß als Tutorial hin – er befindet sich von Beginn an im Sog des Spiels. Zuletzt schaffte dies nur *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, und selbst hier war der Beginn eher mühsam.

STERN? WARTE, ICH KOMME!
Der Clou von *Super Mario Galaxy* ist die offene Spielwelt: Ihr könnt jederzeit selbst bestimmen, welche Aufgabe ihr als Nächstes in Angriff nehmt. Ein Rätsel ist zu schwer? Dann besucht einfach eine andere Galaxie! Was in *Super Mario 64* das Toadstool-Schloss und in *Super Mario Sunshine* die Isla Delfino waren, das ist diesmal die Sternwarte: Von dort hopst ihr zu den sechs Planeten, sprecht mit herumwuselnden Toads, lasst euch von Rosalina Tipps geben, besucht die Bibliothek und lasst euch zu neuen Galaxien schießen. Später könnt ihr die Sternwarte sogar aus der Luft erkunden



– aber das habt ihr bestimmt schon selbst herausgefunden. Die Kuppel lässt sich mit fortschreitender Spieldauer immer weiter erkunden. Schließlich aktivieren die Powersterne auch die Stromzufuhr zu höher gelegenen Galaxien.
Leider sind oberweltbasierte Rätsel wie das Ablaufenlassen des Swimmingpools in *Super Mario 64* passé. Dies ist auch einer der Gründe, weshalb man zum Durchspielen von *Super Mario Galaxy* keine Lösungshilfe benötigt – der Fokus des Spiels liegt ganz klar auf der eigenen Erkundung. Die Oberwelt ist außerdem wesentlich kleiner als das 64-Bit-Toadstool-Schloss ausgefallen. Hier trafen die Entwickler die richtige Entscheidung, denn durch die kompakte Struktur kommt ihr noch schneller zu eurem Ziel: den Powersternen!

SCHNAPP SIE DIR ALLE!
120 dieser Relikte sind insgesamt in der Sphäre der *Mario*-Galaxie verstreut. Damit blieb die Anzahl seit *Super Mario 64* konstant. Um die Glitzergesichter einzusammeln, müsst ihr beispielsweise in der ersten Galaxie namens „Terrasse" ein Wettrennen gegen einen ziemlich gut trainierten Rochen gewinnen. Im Honigbienenkönigreich befreit ihr anschließend eine Hummel von ihrem Wehwehchen: Sie klagt über fünf Sternensplitter, die in ihrem Bauch stecken. Als Dank für die Befreiungsaktion winkt – ihr werdet es kaum erraten! – ein Powerstern. Gerade bei dieser Mission werden Erinnerungen an Marios zurückliegende Freundschaftsdienste wach: Schon im Wuchtwall von *Super Mario 64* habt ihr einen überdimensionalen Wummp von seinem Rückenleiden erlöst, indem ihr ihm einige Stampfer verpasst habt. Am Grundrezept der Aufgaben hat sich also nichts

... und was euch nicht gefällt

Im linken Extrakasten habt ihr erfahren, was die User von www.n-zone.de an Super Mario Galaxy mögen. Doch was sind eure Kritikpunkte?

BIGPSYCHO:
Ich muss leider sagen, dass es mir auch nicht zu 96% gefällt, so wie euch. Ja, das Spiel ist gut und mit viel Liebe gemacht. Aber ich finde es einfach zu leicht, die allerallermeisten Sterne kann man auf nur einem Weg erreichen und dass man mal zufällig einen „Geheimen Stern" findet, ist auch eher selten – schade eigentlich. Mir fehlt da ein wenig die Freiheit, die ich noch von *Mario 64* und natürlich den *Zelda*-Titeln gewohnt bin. Einfach in einen Level gehen und einen vorgegebenen Weg abhüpfen ist meiner Meinung nach seit SNES-Zeiten nicht mehr zeitgemäß.

MAKORUS:
Ich zähle jetzt nur mal die Dinge auf, die mir nicht so gefallen haben:
1. Die Kameraführung ist manchmal bis oft ziemlich schlecht, denn ich habe öfter mal den Überblick verloren, auch weil man die Kamera manchmal nicht zentrieren kann.
2. Bei den Sprüngen muss ich Christoph mal widersprechen, denn in der aktuellen N-ZONE steht, dass du die Sprünge einfacher auszuführen findest. Ich finde, dass es bei *Sunshine* viel einfacher ging und das bei so ziemlich allen Sprüngen!
3. Außerdem gefällt mir nicht so die Linearität der Levels. Auch ich finde, dass es bei *Sunshine* super war, dass man die Welt erkunden konnte, was jetzt eigentlich kaum noch möglich ist.
Alles in allem muss ich aber trotzdem mal sagen, dass *Super Mario Galaxy* ein super Spiel ist, das den Titel „Bestes Wii-Spiel" wirklich verdient hat

TENDOUD-KUN:
Ich mochte es immer, bei *Mario Sunshine* jeden Winkel eines Levels zu erforschen, bei *Galaxy* ist das aber nicht mehr möglich, da es größtenteils nur darum geht, sich von einem Planeten zum nächsten zu schießen.

VOLLE BLASE Mit diesem „Fön"-Pointer bugsiert ihr Mario durch den Parcours. BILD: N-ZONE

WUNDERWELT Man beachte die Retro-Motive beim Anflug dieses Spielzeuglands. BILD: N-ZONE

HAMMER, EIN HAI! Kaum zu glauben: Mario hat sogar eine Chance im Wettrennen gegen diesen Hai. BILD: N-ZONE

verändert. Das Erstaunliche daran ist auch heute noch: Obwohl das Gameplay von *Super Mario Galaxy* so vielfältig ist, wird die Spielmechanik nie auf Biegen und Brechen verändert – fast alle Levelziele sind mit Marios typischen Aktionen zu erreichen, also mit Springen, Laufen, Fuchteln. Ein Bruch des Gameplays findet somit zu keiner Zeit statt.

ZEIG MIR, WO DIE STERNLEIN STEH'N

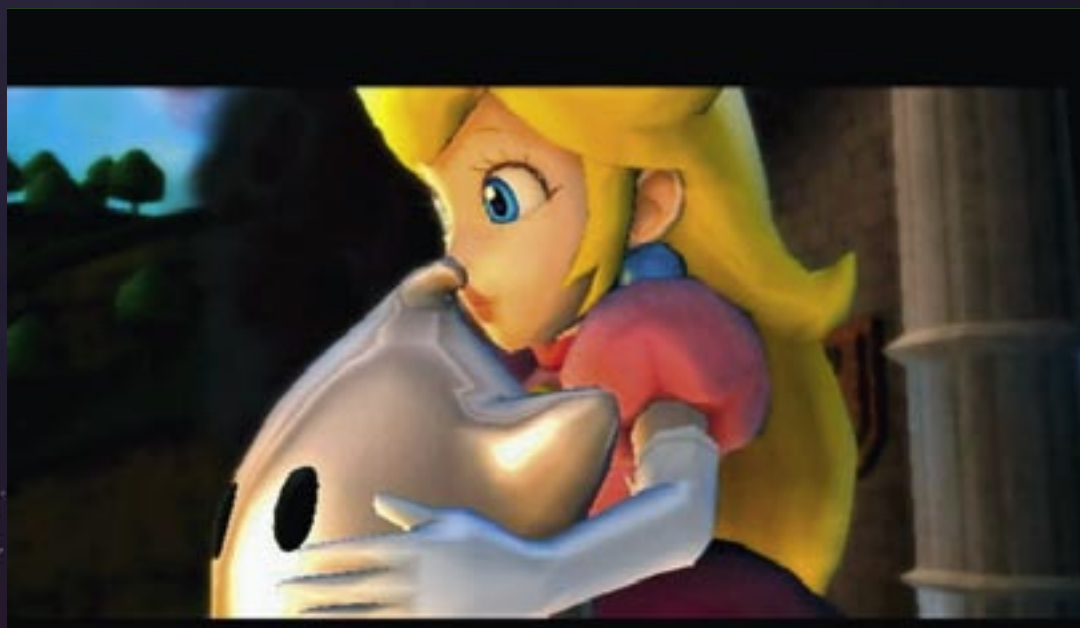
Ein paar Mal wird das typische *Mario*-Spielkonzept allerdings doch (ohne negative Auswirkungen) gebrochen, zum Beispiel bei der Aufgabe „Test-Ball": Dort haltet ihr die Wii-Fernbedienung wie einen Stab hochkant und balanciert Mario auf einem Flummi vorwärts. Eine winzige Bewegung genügt, um den Klempner anzuschubsen – mit der A-Taste könnt ihr in dieser Lage sogar springen. Dieser Level ist fordernd und gleichzeitig sehr angenehm spielbar. In der Küchen-Galaxie schickt ihr Mario außerdem in einer Seifenblase durch einen hindernisgespickten Parcours. Wer an den Stachelblöcken andockt, hat sofort verloren – ohne ein ruhiges Händchen geht's hier also nicht. Daneben gibt es noch Einlagen, in denen ihr Mario – in einer Blase gefangen – via Wii-Pointer zum Ziel befördert. Ihr drückt dazu einfach die A-Taste und richtet die Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm. Schon geht Marios wundersame Reise aus der Von-oben-Perspektive los.

Doch gibt es ein Erfolgsrezept, warum das Gameplay von *Super Mario Galaxy* in jeder Hinsicht funktioniert? Ja, das gibt es: Es ist die „Ich will auch mal ran!"-Formel. Das Abenteuer ist tatsächlich so ausgelegt, dass Spieler von 5 bis 99 Jahren Spaß haben können, jeder auf seine Weise. Was klingt, wie ein

billiger Werbetext, ist in Wahrheit eine sehr raffinierte Methode der Entwickler: Wer für die oftmals sehr schwierigen Hüpfpassagen zu wenig Fingerfertigkeit besitzt, der widmet sich eben anderen Missionen. Die Motivation bleibt dadurch stets gewahrt, egal ob ihr alle 120 Powersterne sammeln möchtet oder auf halber Wegstrecke aufgebt. Doch um den Oberfiesewicht zu besiegen, sind ohnehin nur 60 Sterne notwendig. Und lasst euch gesagt sein, das Abenteuer ist nach dem Weichklopfen des Endgegners noch lange nicht vorbei. Ihr könnt also ruhig nochmal dieselbe Spielzeit draufschlagen, wenn ihr *Super Mario Galaxy* einmal durchgespielt habt.

UNSICHTBARES HELFERLEIN

Aus der Erkenntnis heraus, dass niemand zu ungeschickt für *Super Mario Galaxy* ist, hat Nintendo den Kooperations-Modus integriert: Zeigt ein zweiter Spieler auf den Bildschirm, kann er dadurch nicht nur Kristalle einsammeln, sondern sie mittels B-Trigger auch auf Gegner abfeuern. In einer besonders stressigen Situation könnt ihr euren Mitstreiter auch bitten, einen Feind anzuhalten – dazu zeigt er einfach mit der Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm und schon wird der Unhold kurzzeitig kampfunfähig gemacht. Wir haben uns im Wertungskasten allerdings bewusst gegen eine Multiplayer-Wertung entschieden, da *Super Mario Galaxy* in erster Linie ein Solospiel ist. Der Koop-Modus bereichert lediglich das Hauptabenteuer, ist aber für uns keine vollwertige neue Spielvariante. Er führt allerdings dazu, dass ihr eurer Freundin ruhig die Fernbedienung in die Hand geben könnt – wetten, dass aus „Spiel mal kurz mit!“ eine ganze Weile länger wird?!



SPARSAM DOSIERT Videosequenzen gibt es nur sehr wenige in Super Mario Galaxy. So kommt ihr schneller ins Spiel. BILD: N-ZONE

JUKEBOX Beim Einsammeln solcher Musiknoten erklingt jeweils eine Mario-Melodie. Fein! BILD: N-ZONE

ABSCHUSS! Pflopp! Diese Seifenblasenmaschine befördert Mario in die Luft. BILD: N-ZONE

» Super Mario Galaxy ist das beste und hübscheste Wii-Spiel und beweist, dass das kreative Potenzial der Konsole unerschöpflich ist. «

SEBASTIAN STANGE
findet's meisterlich.

Welch ein Meisterwerk! *Super Mario Galaxy* funktioniert auf jeder Ebene. Es sieht toll aus, hört sich grandios an und spielt sich wie ein Traum. Kein Level gleicht dem anderen und jeder Powerstern stellt euch vor eine ganz neue Herausforderung. Ich bin begeistert, fasziniert und völlig hingerissen. Bei so viel kreativen Spielideen frage ich mich, ob Miyamoto dieses Spiel jemals toppen kann. Ich kann jedem Wii-Besitzer nur dringend zum Kauf des Spiels raten. Ihr werdet es nicht bereuen!

MAIK KOCH
hebt vom Erdboden ab.

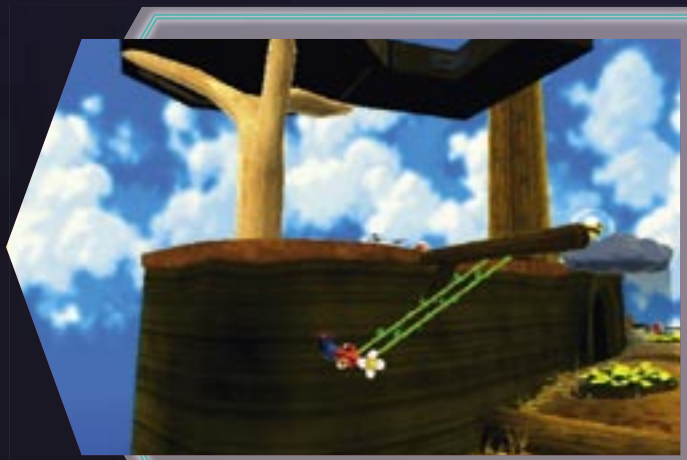
Kaum bin vom Weltraum-Trip durch die *Metroid*-Galaxie zurück, verlasse ich schon wieder den Planeten Erde, um den Power-Klempner bei der Sternensuche zu unterstützen. Die Steuerung ist exzellent, das Spiel sieht fantastisch aus und das Leveldesign ist einfach genial. *Super Mario Galaxy* fliegt deshalb mit Leichtigkeit auf Platz 1 der besten Wii-Spiele des Jahres. Einzig die Story wirkt etwas aufgesetzt, aber bei dem Gameplay-Feuerwerk verzichte ich gerne auf eine gut erzählte Geschichte.

DAS BESTE SPIEL MIT DEN BESTEN IDEEN

Wir möchten in diesem Test so wenige Missionsziele wie nötig verraten, schließlich lebt *Super Mario Galaxy* primär vom unglaublichen hohen Überraschungsfaktor. Wenn ihr euren Bruder Luigi in einem sehr überraschenden Domizil zu einem sehr unverhofften Zeitpunkt trefft, brennt sich dieser Videospielmoment einfach in euer Gedächtnis ein. Auch die Verwandlungen in Bienen-, Regenbogen-, Feder-, Eis- und Feuer-Mario leben von der spontanen Metamorphose. Wir können euch versichern, dass *Super Mario Galaxy* die hohe Qualität der ersten Levels durchweg hält und dem Abenteuer nicht auf halber Länge die Puste ausgeht. Auch Befürchtungen, dass das Spiel zu einfach sein könnte, bewahrheiteten sich nicht. Zwar sind manche Powersterne recht simpel zu ergattern und zumeist dauert ein Abschnitt nicht länger als sechs Minuten, aber das dadurch gewonnene Spieltempo ist ein fairer Kompromiss.

HIGH-DEFINITION-MARIO

Keine halben Sachen machten die Entwickler bei der Grafik von *Super Mario Galaxy*. Erfreulicherweise sind 16:9 und 480p integriert – das bringt Komponentenkabel-Zockern den All-Krawall in Breitbild und knackescharfer Auflösung auf den Fernseher. Ebenfalls nett: Die Wi-Fi Connection wird für den Austausch von Spielrekorden unterstützt. Wenn ihr euren Freunden also beweisen möchtet, dass ihr den Rochen mit einer unglaublichen Bestzeit geschlagen habt, schickt ihnen einfach die Liste via Internet. Was uns ebenfalls gefällt: Bestimmte Mittelungen des Postboten-Toads werden direkt an die Pinnwand im



Wii-Hauptmenü geheftet. So werdet ihr auch dort daran erinnert, dass ihr noch eine Mission in der Galaxie zu erfüllen habt.

Und die ist es in jeder Hinsicht wert, erfüllt zu werden! *Super Mario Galaxy* ist nicht nur das beste und hübscheste Wii-Spiel, sondern beweist vielmehr, dass das kreative Potenzial der Wii unerschöpflich ist. Ein Traum für die Sinne, eine Wonne für den Spieler und definitiv ein Ausnahmespiel für die Wii – denn darauf haben wir nach *Twilight Princess* lange gewartet. Hier ist es! ■

CHRISTOPH KRAUS
besitzt 121 Powersterne.

Ja, *Super Mario Galaxy* ist das beste Mario-Spiel aller Zeiten. Ja, es ist auch das hübscheste Wii-Spiel. Und ja, ich vermute, dass es seine Spitzenstellung in beiderlei Hinsicht noch lange halten wird. Dazu gibt's einen orchestralen Soundtrack, den ich bislang nur von einer Mario-Soundtrack-CD des Tokyo Symphonic Orchestra kannte. Die Mario-Power ist ungebrochen!

SUPER MARIO GALAXY

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	16. November 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Super Mario 64 (VC)

- Leveldesign wie aus einem Guss
- Zwei Spieldurchgänge möglich
- Sehr gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- Technische Brillanz in 480p und 16:9

WERTUNG STEUERUNG 96% GRAFIK 93% SOUND 91%

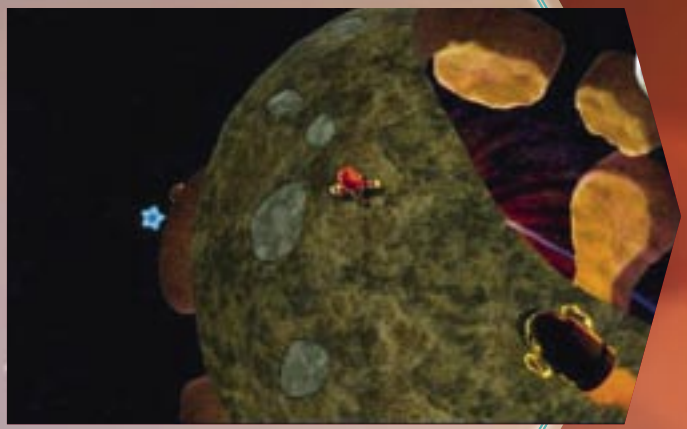
MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **96%**

Zelda: Twilight Princess zeigte im Ansatz, was die Wii kann – Super Mario Galaxy bringt die Vollendung!

MIT SCHMACKES Donnert dieser Piranha-Pflanze ihr Hinterteil an den Kopf, um sie zu besiegen. BILD: N-ZONE

GEISTERFAHRER Zieht euch an den blauen Sternen entlang und erreicht vor dem Buu Huu das Ziel. BILD: N-ZONE



Link's Crossbow Training

Den neuesten Ausflug nach Hyrule bekommt ihr nur zusammen mit dem Wii Zapper! Lohnt sich das Bundle?

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Endlich halten wir ihn in den Händen: den Wii Zapper! Diese Plastikhülle für die Wii-Controller verwandelt Wii-Fernbedienung und Nunchuk mit etwas Bastelaufwand in eine Art „Lightgun light". Denn rein technisch verändert sich nichts an den Features der Eingabegeräte – lediglich die Handhabung und damit auch das Spielgefühl werden beeinflusst. Die Verarbeitung des Zappers ist recht hochwertig. Nirgends fielen uns scharfe Kanten auf, lediglich die zwei Plastikklappen zur Befestigung des Nunchuks und des Kabels wirken etwas dünn. Im montierten Zustand macht der Zapper jedoch einen hochwertigeren Eindruck als viele Konkurrenzprodukte.

ALLES IM GRIFF

Das Einlegen der Controller gestaltet sich problemlos, benötigt aber etwas Zeit. Ihr legt zuerst die Wii-Fernbedienung in die Mulde auf der Oberseite ein. Hier könnte es zu Problemen kommen, falls ihr ein Akku-Pack benutzt. Unsere Nyko-Akkus ließen die Wii-FB nicht wirklich fest sitzen, da deren Batteriedeckel anders geformt ist. Nach dem Wechsel auf die Original-Abdeckung war aber auch dieses Problem gelöst. Das Nunchuk wird mit einer Plastikklappe befestigt und das überflüssige Kabel verschwindet aufgewickelt hinter einer Abdeckung im Griff. Dadurch wirkt das Gerät wunderbar aufgeräumt und stimmig. Der Trigger am vorderen Griff überträgt Eingaben flink auf den B-Knopf der Fernbedienung, sodass ihr euch auch keine Sorgen um verzögerte Schüsse machen müsst. Das verfügbare Repertoire an Tasten schrumpft übrigens gewaltig. Bequem könnt ihr nur die B-, C- und Z-Taste sowie den Analogstick des Nuchuck erreichen.

WO BLEIBEN DIE ZAPPER-SPIELE?

Erst Anfang 2008 wird bei uns mit *Ghost Squad* das erste Zapper-kompatible Spiel erscheinen. Zwei weitere Titel aus dem

WÄHLT WEISE Die gekreuzten Scheiben müsst ihr meiden, die goldenen sind besonders wertvoll. BILD: NINTENDO

WASSER MARSCH Auf dem Fluss ist das Zielen besonders schwierig. BILD: NINTENDO

Fakten

- Liegt dem Zapper gratis bei
- Bis zu vier Spieler abwechselnd
- Neun Missionen, 27 Levels
- Zapper spielerisch optional
- Spielzeit am Stück: ca. 60 Minuten

Hause EA und Capcom werden hierzulande nicht veröffentlicht. Spiele-Nachschub scheint also rar gesät zu sein. Zudem zahlen wir satte 30 Euro für das Zapper-Paket, während in den USA nur umgerechnet 18 Euro fällig werden. Das alles sind nicht gerade die besten Startbedingungen für ein Zubehör, das kein Spiel zwingend voraussetzt. Einen guten Grund haben wir aber, uns auf den Zapper zu freuen: *Link's Crossbow Training*. Das Minispiel im *Zelda*-Universum könnt ihr ausschließlich als Gratis-Beilage zu Nintendos Plastikknarre erwerben. Link muss es also richten. Wird der Held mit der grünen Zipfelmütze mit seinen Zapper-Minispielen genug Spaß bereiten, um den Kauf des Zubehörs zu rechtfertigen?

BESCHEIDENER UMFANG

Ein vollwertiges Spiel ist *Link's Crossbow Training* jedenfalls nicht. Das wird bereits im übersichtlichen Hauptmenü klar. Dort könnt ihr nur aus drei Modi wählen: Score Attack, Mehrspieler und Übung. Außerdem gibt es die Option, den Zapper zu kalibrieren, sodass der Cursor möglichst genau da ist, wohin ihr eure Knarre haltet, und die gewünschte Geschwindigkeit hat. Im Übungsmodus dürft ihr alle freigespielten Abschnitte nach Belieben trainieren. Insgesamt stecken 27 Aufgaben im Spiel – eine ordentliche Menge für einen Budget-Titel. Im Missionsmodus schaltet ihr neue Levels frei. Dort geht ihr stets drei Übungen hintereinander an und versucht, eine möglichst hohe Gesamtpunktzahl zu erreichen. Für 20.000 Punkte gibt es Bronze – das Minimum, um weiterzukommen. Profis sind natürlich auf die Platin-Medaille aus, die euch ab 80.000 Zählern verliehen wird.

ZURÜCK IN HYRULE

Alle Zielübungen verteilen sich auf drei verschiedene Spielarten. Am einfachsten ist das Zielschießen an bekannten Orten wie Kakariko, den Zora-Wasserfällen oder Ordon. Hier ist die Kamera fixiert und bewegt sich nur ab und an zu neuen Schießplätzen. Dort werden dann auf verschiedenste Weise Zielscheiben aufgeklappt. Sie huschen hinter Hügeln hervor, drehen sich an Rädern, fallen Was-

KNOCHEN-NIEDERSCHLAG Bei dieser Variante von Tontaubenschießen müsst ihr Schädel treffen. BILD: NINTENDO

TEURER SPASS In den USA kostet der Zapper umgerechnet nur 18 Euro. Wir zahlen deutlich mehr. BILD: N-ZONE

COMBO-FIEBER Das ist der vierzehnte Treffer in Folge, daher gibt es vierzehnfache Punkte dafür! BILD: NINTENDO

SCHICKE HARDWARE Der Zapper ist gut verarbeitet und liegt griffig in der Hand. Toll ist die Kabelaufnahme. BILD: N-ZONE

serfälle herab oder werden von Goronen hochgehalten. Eure Aufgabe ist einfach: Mit dem Cursor fahrt ihr über die Scheiben und drückt mit dem Abzug des Zappers ab. Bei Bedarf zoomt ihr mit der Z-Taste heran. Je genauer ihr die Scheiben trefft, desto mehr Punkte gibt es. Spezial-Scheiben geben fette Extrapunkte und durchgestrichene Ziele dürft ihr auf keinen Fall treffen. Denn sonst werden euch nicht nur Punkte abgezogen, sondern auch eure Combo wird unterbrochen. Je mehr Scheiben ihr nämlich hintereinander trefft, desto mehr Punkte gibt es. Daher sollte euer höchstes Ziel sein, nie danebenzuschießen. Außerdem könnt ihr Töpfe, Kürbisse, Schädel oder Vogelscheuchen abballern. Die erhöhen euren Multiplikator zwar nicht, bringen aber Punkte und verbergen manchmal Goldstücke, die dann richtig viele Zähler bringen.

ANGRIFF VON ALLEN SEITEN

Die zweite Spielart ist etwas fordernder, denn da dürft ihr auch die Kamera bewegen. Sobald euer Cursor am Rand des Bildschirms ist, seht ihr euch in die Richtung, in die der Cursor zeigt, um. Auf diese Weise ballert ihr auf Fruchtballons, Vogelmonster oder Wildschweinreiter. Auch Skelette oder Fische werden von euch ins Visier genommen. Letztere sind besonders schwer zu treffen, da sie nur selten auftauchen und Link außerdem in seinem Boot eine wilde Fahrt auf dem Zora-Fluss unternimmt. In der Wüste könnt ihr – wenn ihr einen grün leuchtenden Skelett-Krieger erledigt – das Dauerfeuer-Power-up erlangen. Dann ballert ihr rasend schnell und haltet euch so die Gegner vom Hals. Wenn die euch treffen, gibt es fette Minuspunkte. Zusammen mit den normalen Zielübungen sind es vor allem diese Abschnitte, die besonders unterhalten. Durch die eingängige Steuerung und die rasche Spielzeit wollt ihr euer Ergebnis immer wieder verbessern. Die große Abwechslung rundet den Spaß ab.

ZELDA ALS EGO-SHOOTER

Die dritte Spielart kann da nicht ganz mithalten, denn bei der steuert ihr Link zusätzlich per Analogstick. Ihr erkundet etwa einen Wald voller Spinnen oder ein gegnerisches Wüstenlager. Das spielt sich prinzipiell wie ein Ego-Shooter und funktioniert ganz solide. Ein Radar zeigt euch an, wo sich die Gegner verstecken. Innerhalb des Zeitlimits müsst ihr alle finden und erledigen, was durch die träge Kamerasteuerung nicht immer leicht ist. Außerdem gehören diese Abschnitte zu den grafisch weniger gelungenen. Optisch entspricht das Spiel eins zu eins *Twilight Princess*, ist also auf sehr gutem Cube-Niveau. Einen echten Mehrspielermodus gibt es übrigens nicht, ihr dürft lediglich nacheinander auf den Schießstand.

DAS ZAPPER-FEELING

Der Wii Zapper funktioniert im Zusammenspiel mit Links wilder Ballerei zufriedenstellend, jedoch waren unsere Ergebnisse ohne die Plastikknarre sogar etwas besser. Das Zubehör entfernt eure Hand schließlich von der Wii-FB und setzt sie an einen Griff. Das erinnert zwar

HIGHSCORE Mit dieser Punktzahl ist euch die Goldmedaille sicher. Doch es gibt noch Platin! BILD: NINTENDO

NAH DRAN Mit der Z-Taste zoomt ihr jederzeit an entfernte Objekte und Gegner heran. BILD: NINTENDO

BONUS In manchen Gegenständen verstecken sich wertvolle Goldstücke. BILD: NINTENDO

HIMMLISCH Die Fruchtballons zerplatzen in bunten Lichtern. Schön! BILD: NINTENDO

ZUSATZZIEL Die Schädel am Geländer lassen sich ebenfalls abballern. BILD: NINTENDO

mehr an eine Pistole, macht das Zielen aber etwas ungenauer. Stellt euch vor, ihr würdet einen großen Handgriff an eine PC-Maus kleben. Sie würde sich super greifen lassen, jedoch auch ein wenig unpräziser werden. Daher betrachten wir den Wii Zapper auch als kostenlose Beilage zu *Link's Crossbow Training*, denn etwas anderes als eine optionale Dreingabe ist er einfach nicht. Das Spielgefühl wird damit nicht erheblich verbessert, es gibt in naher Zukunft kaum spezielle Zapper-Titel und kein Spiel wird ihn zwingend voraussetzen. Im Gegenteil: Durch die begrenzte Zahl an erreichbaren Knöpfen schränkt der Zapper euch zusätzlich ein.

EURE ENTSCHEIDUNG

Im Endeffekt können wir den Wii Zapper nur denen empfehlen, die unbedingt dessen stabiles Griff-Gefühl erleben wollen. Besonders Wii-Neulinge können davon profitieren. Profis werden durch den Zapper eher behindert. *Link's Crossbow Training* hingegen ist eine wirklich spaßige Minispiel-Sammlung, die besonders durch das Combo-System motiviert. Viel mehr Tiefgang als eine heitere Highscore-Jagd dürft ihr aber nicht erwarten. Ob ihr dafür jedoch 30 Euro ausgeben wollt, müsst ihr selbst entscheiden. Vielleicht solltet ihr warten, bis genügend Zapper-kompatible Spiele erschienen sind. ■

HINTER DIR! Das Umdrehen in den Ego-Shooter-Sequenzen dauert etwas zu lange. BILD: NINTENDO

MOTIVIEREND Die normalen Zielübungen schafft ihr problemlos, könnt euch aber stets weiter verbessern. BILD: NINTENDO

ÜBERBLICK Die Icons bei jedem Spielstand zeigen sofort die errungenen Medaillen in den Missionen. BILD: NINTENDO

SEBASTIAN STANGE
trifft ins Schwarze.

Man muss den Zapper einfach als Gratis-Beigabe zu *Link's Crossbow Training* betrachten. Denn der Plastikgriff macht allein keine allzu überzeugende Figur. Ähnlich wie das Wii Lenkrad ist er lediglich eine andere Art, die Wii-Controller anzufassen und gerade bei Shootern ist das einfach nicht nötig. Das beigelegte Spiel rettet das neue Zubehör, denn das macht wirklich Spaß und wird zumindest bei mir für die nächste Zeit *Wii Play* ablösen. Außerdem freue ich mich, endlich wieder ins *Zelda*-Universum zurückzukehren – auch wenn es nur ein kurzer Besuch ist.

LINK'S CROSSBOW TRAINING

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	7. Dezember 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Wii Play

- Abwechslungsreiche Missionen
- Motivierendes Combo-System
- Zapper liegt bei
- Kein echter Mehrspieler-Modus

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 77% SOUND 80%

MULTIPLAYER **79%** SINGLEPLAYER **79%**

Die Schießübungen sind nicht nur für Zelda-Fans ein Spaß. Der Zapper macht den Titel jedoch recht teuer.

Fakten

- Viele Spielmodi
- Toller Soundtrack
- Schadensmodell
- Mit Remote spielbar
- Splitscreen-Modus

QUERVERKEHR Bei den spaßigen Drift-Rennen verziert ihr den Asphalt mit einer Menge Gummi. BILD: N-ZONE

Need for Speed: ProStreet

EAs Dauerbrenner im Langstreckentest!

AUTOR: THOMAS EDER

Rennspielfans hatten bislang nicht wirklich Auswahl auf der Wii. Natürlich sind bereits einige Genrevertreter erhältlich – nach einem etwas realistischen Titel suchte man bislang vergebens. Auch wenn es sich bei *Need for Speed: ProStreet* um alles andere als eine Simulation handelt, bietet es mit seinen lizenzierten Karossen, dem Tuning-System und den verschiedensten Rennevents vielleicht genau das, worauf Wii-Besitzer mit Benzin im Blut gewartet haben.

NEUE WEGE

Die erste offensichtliche Neuerung im Vergleich zu den letzten *NfS*-Teilen ist das veränderte Szenario. Während ihr zuvor stets illegale Straßenrennen ausgetragen habt und stets das wachsame Auge des Gesetzes fürchten musstet, steht jetzt der legale Motorsport im Mittelpunkt. Auf aggressive Cops im Rückspiegel müsst ihr also verzichten, dafür hat das Spiel alles andere, wodurch sich die Reihe auszeichnet. Zahlreiche lizenzierte Vehikel, die ihr optisch wie technisch in einem Tuning-System nach euren Vorstellungen aufmotzen könnt, verschiedenste Events wie Rennen, Driftwettbewerbe, Sprints und darüber hinaus eine gelungene Atmosphäre sowie rundum ordentliche Technik. Im Story-Modus nehmt ihr an Events teil, in denen ihr euch in mehreren Wettbewerben behaupten müsst. Das dabei verdiente Geld wird in neue Fahrzeuge, Tuning-Teile und Reparaturen investiert – aufgrund eines Schadensmodells solltet ihr also stets behutsam mit euren Flitzern umgehen. Für jeden Renntyp gibt es spezielle Fahrzeuge, vor einem Event sucht ihr euch vier Fahrzeuge aus eurem Fuhrpark aus, mit denen ihr dann auf die Piste geht. Um ein Rennwochenende zu dominieren, müsst ihr in den Rennen insgesamt eine vorgegebene Punktzahl erreichen – somit muss nicht jeder Wettbewerb gewonnen werden, um den nächsten Event freizuschalten. Alternativ zum Karriere-Modus könnt ihr euch noch auf die Schnelle in Einzelrennen austoben oder euch im Splitscreen mit einem Freund duellieren. Auf einen Online-Modus müsst ihr leider verzichten.

TECHNISCH GUT

Was die Grafik anbelangt, macht *ProStreet* weitgehend eine gute Figur. Die Fahrzeuge sehen schick aus, die Raucheffekte bei Burnouts sind gelungen und das Geschwindigkeitsgefühl ist durchaus in Ordnung, lediglich die Umgebungen sehen sich nahezu allesamt einen Tick zu ähnlich. Manchmal

hat man den Eindruck, dass sich außer der Streckenführung nicht wirklich viel ändert. Dafür gibt's beim Sound absolut nichts auszusetzen: die Musikauswahl passt super zum Geschehen und die Boliden klingen sehr satt und glaubhaft. Gesteuert wird mit der Wii-Remote, was auch meist sehr gut funktioniert, lediglich in ganz engen Kurven kann es gelegentlich kritisch werden, weil der Lenkradeinschlag nicht ganz so flott funktioniert, wie man es gerne hätte. Besonders spaßig wurden die Drag-Rennen umgesetzt: Darin haltet ihr die Wii-Remote wie einen Schalthebel und müsst bei den richtigen Drehzahlen durch Auf- und Abwärtsbewegungen die Gänge ins Getriebe knallen.

Alles in allem liefert EA wieder ein gutes Rennspiel ab, dem seine Frischzellenkur allerdings nicht nur gut getan hat. Trotz der Vielfalt an Rennveranstaltungen vermisst man doch die schweißtreibenden Verfolgungsjagden mit der Polizei, den Stadtverkehr und die Möglichkeit, mehr oder weniger frei durch die Gegend zu kutschieren. Dafür bietet das neue *NfS* ansonsten alles, was das Rennspieler-Herz begehrt: abwechslungsreichen Motorsport, gewaltige Tuning-Optionen für eure Boliden und einen auf Dauer motivierenden Karriere-Modus! ■

WAHNSINN In einigen Rennen durch die Wüste Nevadas seid ihr mit halsbrecherischer Geschwindigkeit unterwegs. BILD: N-ZONE

GOLF GTI Auch eine Vielzahl an kleineren Wagen ist im neuen NfS enthalten. BILD: N-ZONE

ABGERAUCHT Für optimalen Grip bringt ihr die Reifen vor den Drag-Rennen auf Betriebstemperatur. BILD: N-ZONE

SCHICK In grafischer Hinsicht macht ProStreet weitgehend eine gute Figur. BILD: N-ZONE

THOMAS EDER
fährt quer.

Mich stören die fehlenden Verfolgungsjagden nicht wirklich – dass der Fokus nun mehr auf dem Motorsport an sich liegt, gefällt mir sogar ganz gut. Meine Probleme mit der Steuerung bekam ich nach einiger Zeit ganz gut in den Griff und ich hätte mich am liebsten auf die coolen Driftrennen konzentriert.

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 49,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Excite Truck

- Gute Technik
- Abwechslungsreiche Rennevents
- Umfangreiches Tuning-System
- Steuerung in engen Kurven

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 80% SOUND 84%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
77%	80%

Trotz kleinerer Mängel begeistert ProStreet für die Wii durch gutes Gameplay und ansprechende Technik.

FESCHES MÄDEL Auch nach über zehn Jahren macht Lara eine gute Figur auf dem Bildschirm. BILD: N-ZONE

Tomb Raider Anniversary

Lara Croft macht auf Retro – im Remake ihres ersten Abenteuers.

Fakten

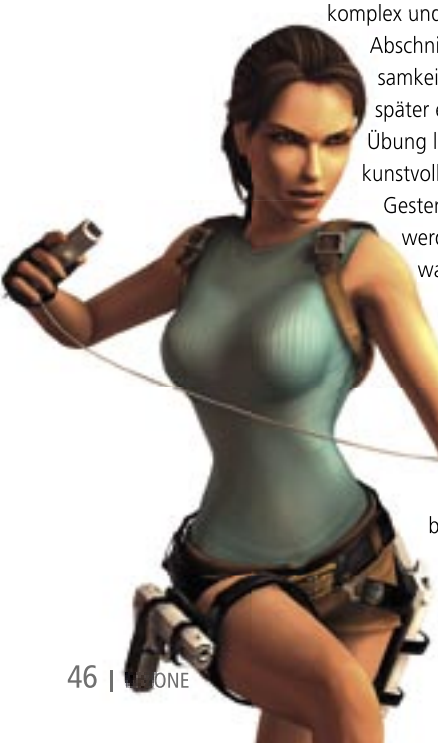
- Remake des ersten Tomb-Raider-Spiels …
- … mit vielen neuen Elementen
- Exklusive Wii-Rätsel-Einlagen und Archäologie-Tools
- Drei Schwierigkeitsgrade: Leicht, Mittel und Schwer
- Unterstützt 480p und Widescreen

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Lara Croft is back! Das Remake des allerersten *Tomb Raider*-Teils findet im Dezember endlich seinen Weg auf die Wii-Konsole. Auf der PS2 und PSP heimste die Reise in Laras Vergangenheit Bestwertungen ein, weshalb die Spannung groß ist. Erwartet uns auch hier ein Hit?

ALLES IM GRIFF

Der Einstieg ins Spiel gestaltet sich traditionell. Eine geheimnisvolle Auftraggeberin, ein Rätsel aus Laras Vergangenheit und schon findet ihr euch im verschneiten Peru wieder und müsst ein rätselhaftes Artefakt bergen. Die Steuerung ist recht komplex und verlangt in Tutorial-Abschnitten eure volle Aufmerksamkeit. Wer hier pennt, hat später ein Problem. Mit etwas Übung lasst ihr Lara jedoch bald kunstvoll durch die Levels turnen. Gesten der Wii-Fernbedienung werden nur selten eingesetzt, was dem Spiel sehr gut tut. Dennoch merkt man dem Titel seine PS2-Herkunft an. Fast alle Tasten der Wii-FB sind belegt und manche Aktionen sind alles andere als intuitiv. Auch die Kamera macht ab und an Probleme, vor allem wenn sie Lara besonders nahe ist oder bei manchen Schusswechseln.



UNTERHALTSAME SCHATZSUCHE

In spielerischer Hinsicht kann der archäologische Ausflug jedoch punkten. Unterbrochen von einigen Feuergefechten, sucht ihr in den Levels stets nach einem Weg, Schätze zu heben, entlegene Orte zu erreichen oder Mechanismen zu bedienen. Es macht Spaß, sich dank der frei drehbaren Kamera einen Kletterweg auszudenken und in die Tat umzusetzen. Auch wenn der persische Prinz noch etwas agiler ist, sind die Animationen der Heldin geschmeidig und die Grafik leistet sich keine großen Patzer. Jedoch zählt Laras Abenteuer nicht zu den grafischen Highlights der Wii, zu grobkörnig wirkt die Darstellung manchmal – trotz der relativ schicken Texturen. Positiv fielen uns liebevolle Details wie nasse Kleidung nach einem Tauchgang auf. Die Wii-exklusiven Point&Click-Einlagen sind kurzweilig, spielen aber nur sehr selten eine Rolle.

ÜPPIGER UMFANG

Wenn euch die Lust auf Abenteuer packt, führt kaum ein Weg an *Tomb Raider Anniversary* vorbei. Mit viel Liebe wurden die Levels des Originalspiels einer Runderneuerung unterzogen. Überall gibt es versteckte Geheimnisse zu entdecken und der stattliche Umfang von 15 bis 20 Spielstunden lässt euch die Wii so schnell nicht ausschalten. Außerdem dürft ihr beim zweiten Durchspielen Audiokommentare der Entwickler in den Levels anhören. Alles in allem bekommt ihr solide Abenteuerkost geboten, die zwar lange unterhält, aber ihre PS2-Herkunft nie wirklich verleugnen kann. ■

SEBASTIAN STANGE
ist nicht ganz happy.

Ich habe mir etwas mehr Feinschliff vom Spiel erwartet. Regelmäßig traten kleine Bugs und Fehlerchen auf. Die störten nicht wirklich, ließen mich aber wissen, dass ich nur eine Portierung spiele – trotz der Wii-exklusiven Inhalte. Schlecht ist das Spiel deswegen nicht, es wäre nur deutlich mehr drin gewesen.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 60,-
Termin:	7. Dezember 2007
Spieler:	1
Web:	www.tombraider.com/anniversary
Alternativen:	Prince of Persia: Rival Swords

- Schönes Leveldesign
- Großer Umfang
- Ab und an Kameraprobleme
- Mangelnder Feinschliff

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 76% SOUND 80%

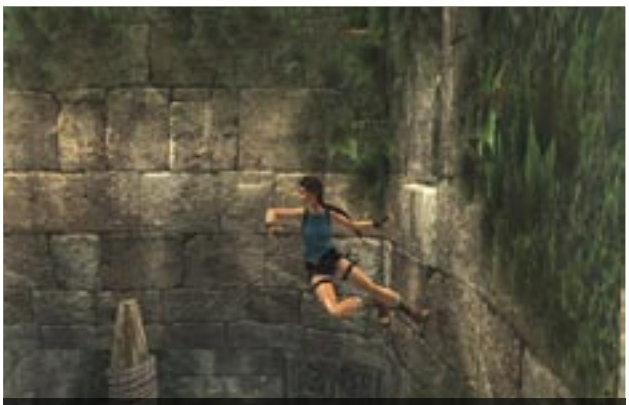
MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **77%**

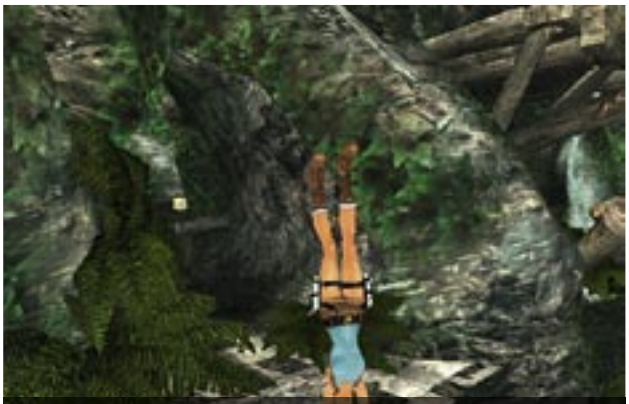
Das Spiel ist grundsolide, leidet aber an einigen kleinen Schwächen und kann selten wirklich glänzen.

SPIELPLATZ Die Areale sind zum Teil riesig und wecken euren Forscherdrang. Wo versteckt sich wohl der Ausweg? BILD: N-ZONE

VERWIRREND Greift ein Gegner an, könnt ihr per Nunchuk-Geste ausweichen und mittels Pointer kontern. BILD: N-ZONE



AGIL Das Aktionsspektrum der Archäologin ist üppig, kommt aber nicht gegen Prince of Persia an. BILD: N-ZONE



GUTE BEINARBEIT Dieser Move ist optional möglich, bringt rein gar nix, sieht aber einfach toll aus! BILD: N-ZONE

HONEYCOMB BEAT

Honeycomb Beat.
Das Musik-Puzzle für Nintendo DS.

Über 200 spannende Puzzles.

2 unterschiedliche Spielmodi: Puzzle und Evolution.

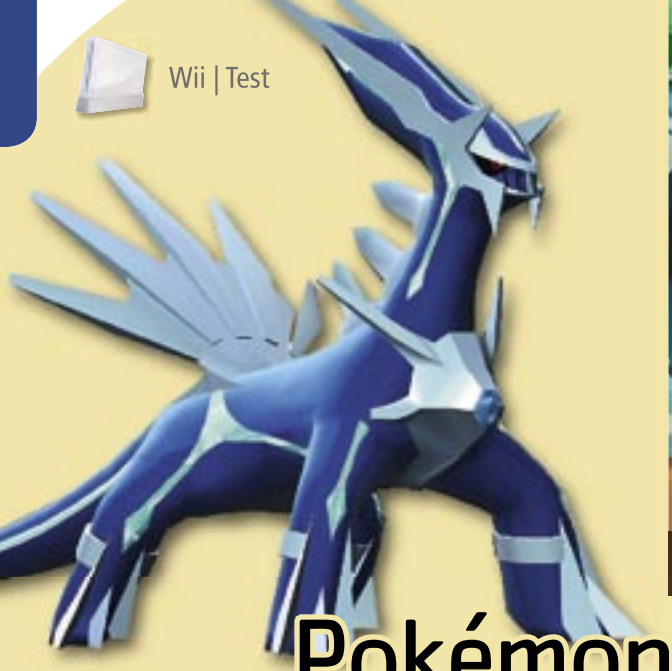
Schalte in jedem weiteren Level neue Musik, Hintergründe und Themen frei.

Umfangreiches Tutorial.

NINTENDO DS.

eidos

© 2006, 2007 HUDSON SOFT. Published by Rising Star Games. Co-published by Hudson Soft Co., Ltd. "Honeycomb Beat" is a trademark of HUDSON SOFT CO., LTD.



PAARUNG Erstmals interagieren die Pokémon sogar gleichzeitig auf einem Screen miteinander. Das gab es in Pokémon Stadium auf dem N64 noch nicht. BILD: N-ZONE

Pokémon Battle Revolution

Jetzt stürmen die Pokémon den großen Bildschirm … aber da fehlt doch was!

Fakten

- Basiert auf Pokémon Stadium (N64)
- Ladet eure eigenen DS-Pokémon auf die Wii …
- … oder zieht mit sechs Zufallsmonstern in die Arena
- Unterstützt die Wi-Fi Connection
- Deutsche Bildschirmtexte

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Könnt ihr euch noch an *Pokémon Stadium* für Nintendo 64 erinnern? Die beiden Teile (in Japan sogar drei) waren für den Pokétrainer ein unverzichtbares Accessoire. Man konnte seine gezüchteten Wesen auf den großen TV-Bildschirm übertragen, Multiplayer-Minispiele zocken, die Game-Boy-Editionen via Spezialmodul auf dem großen Fernseher spielen (in Farbe!), Items tauschen, seltene Pokémon abgreifen und einen komplexen Story-Modus absolvieren. Am Ende warteten sogar die Top-4 auf eine Abreibung, ganz so wie in den Schwarzweiß-Rollenspielen. Das Gesamtpaket war seinerzeit absolut stimmig – da war selbst der hohe Kaufpreis von knapp 150 Mark (inklusive Transfer Pak) zu verschmerzen. Von dieser Vielfalt ist in *Pokémon Battle Revolution* leider nicht viel übrig geblieben.

TAUSCH SIE ALLE!

Die Action in der Wii-Arena beginnt, sobald ihr eure Pokébälle mit den gewünschten Monstern gefüllt habt. Mittels kabelloser DS-Übertragung bestimmt ihr, welche Pokémon auf die Wii portiert werden sollen. Der Ladevorgang funktioniert problemlos, in weniger als zwei Minuten habt ihr eure Monster getauscht. Ihr besitzt die *Diamant*- und *Perl*-Editionen für den DS nicht? Dann lasst euch einfach sechs Pokémon zufällig auswählen – eure Auswahl wird automatisch im Trainerpass verewigt. Mit den eingetragenen Monstern zieht ihr anschließend ins Stadion ein, allerdings bleibt ein fader Beigeschmack: Ihr könnt Pokémon, die euch zugeteilt wurden, nicht nachträglich austauschen.

WAS LOS IN DER WI-FI-ARENA?

In Ermangelung eines Story-Modus stürzen wir uns sofort in den Zufallskampf-Modus, wo ihr gegen computergesteuerte Trainer antretet. Einfach eure Pokémon auswählen und los geht der Kampf! Technisch werden die Matches brillant präsentiert: Die Charaktermodelle wurden allesamt im Vergleich zu *Colosseum* überarbeitet und erinnern an den Look der aktuellen Pokémon-Sammelkartenmotive. Auch die Steuerung via Wii-Pointer geht flott von der Hand.

Im Pokémarkt statten wir unser Trainer-Ebenbild nach dem Kampf mit ein paar neuen Accessoires aus und bestreiten unser erstes Online-Match. Da die PAL-Version zu unserem Testzeitpunkt noch nicht verfügbar war, nahmen wir die amerikanische Disc zur Hand und klinkten uns in die Wi-Fi-Arena ein. Die Einwählzeit fiel generell kurz aus, allerdings kam es leider zu gelegentlichen Verbindungsabbrüchen. Gerade wenn ihr drei Minuten auf den Beginn des Kampfs wartet und dann eine Fehlermeldung erscheint, ist das sehr ärgerlich.

POKÉ-PERLE ODER DIAMANT-DESASTER?

So weit, so gut – und dann? Das fragten wir uns auch, nachdem uns der Turnier-Modus nicht den erhofften Nervenkitzel brachte. Es ist zwar hübsch anzusehen, wie eure aufgepäppelten Schützlinge aus der *Diamant*- und *Perl*-Edition in Polygon-Pracht über den Bildschirm wackeln. Doch wo bleibt der Umfang, den wir von *Pokémon Stadium* kennen? In *Pokémon Battle Revolution* gibt es kein Quiz, weder Minispiele noch einen Story-Modus und auch sonst kaum Abwechslung. Da auch online jegliche Vergleichsmöglichkeit zwischen den Spielern fehlt, fällt das Gesamtpaket dünn aus. Im Importtest hofften wir noch, dass der Funke mit deutschen Bildschirmtexten überspringen würde – das hat sich jedoch nicht bewahrheitet. Wir senkten daher entsprechend die Wertungen im Vergleich zum Importtest. ■

CHRISTOPH KRAUS
sieht keine Revolution.

Das Wort Revolution ist zwar im Spieletitel enthalten, aber für mich ist es eher ein Rückschritt: Wo sind die Minispiele aus *Pokémon Stadium* geblieben? Hallo, Trainer-Quiz, wo steckst du? Übrig bleibt ein 3D-Pokémon-Schlagabtausch, der zwar hübsch aussieht, aber hinsichtlich Umfang und Benutzerfreundlichkeit nicht so pralle ist, wie möglich gewesen wäre. Ich muss mal wieder die ultimativen Spielemagazin-Floskeln auspacken: „Nur für Fans, aber selbst die müssen nicht unbedingt zugreifen."

POKÉMON BATTLE REVOLUTION

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Genius Sonority
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	07. Dezember 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Pokémon Diamant-/Perl-Edition

- Sehr saubere Präsentation
- Erstmals 3D-Kämpfe via Wi-Fi Connection
- Kein Story-Modus wie bei Colosseum
- Wenig Langzeitmotivation für Solospieler

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 86% SOUND 78%

MULTIPLAYER **78%** SINGLEPLAYER **68%**

Viel Potenzial, wenig daraus gemacht: Vor allem beim Umfang enttäuscht Pokémon Battle Revolution.

FEUERWEHR! Ohne Rauch geht's auch: Panflam steht in Flammen. BILD: N-ZONE

HALBE-HALBE Aus Übersichtsgründen werden die Kämpfe manchmal gesplittet. Das steigert auch die Dynamik. BILD: N-ZONE

ZZZZWISCH! Die Licht- und Partikeleffekte sind das optische Highlight von Pokémon Battle Revolution. BILD: N-ZONE

Das actiongeladene Rollenspiel.

Einzigartige Rätselaction.

Erforsche die Planeten mit Bomberman und kämpfe gegen unheimliche Mächte.

Wireless & Wi-Fi-Network.

Multi-Play für bis zu 8 Spieler.

NINTENDO DS.

eidos

© 2007 HUDSON SOFT. Published by Rising Star Games. Co-published by Hudson Soft Co., Ltd.
The trademark of "Bomberman" is registered by HUDSON SOFT CO., LTD.

Tony Hawk's Proving Ground

Wie gut schafft das neueste Skate-Abenteuer den Sprung auf die Wii?

AUTOR: THOMAS EDER

Bislang mussten sich die Fans der Reihe um den berühmtesten Skater der Gegenwart auf der Wii mit *Tony Hawk's Downhill Jam* zufrieden geben. Dieses hatte mit den gewohnten Titeln der Reihe relativ wenig zu tun und auch das Gameplay erinnerte mehr an ein Rennspiel auf Skateboards als an ein typisches *Tony Hawk's*-Spiel. Vor allem diejenigen Fans der Reihe, die an *Downhill Jam* nicht wirklich ihre Freude hatten, dürfen sich jetzt auf ein vollwertiges *Tony Hawk's* mit gewohntem Gameplay für die Wii freuen.

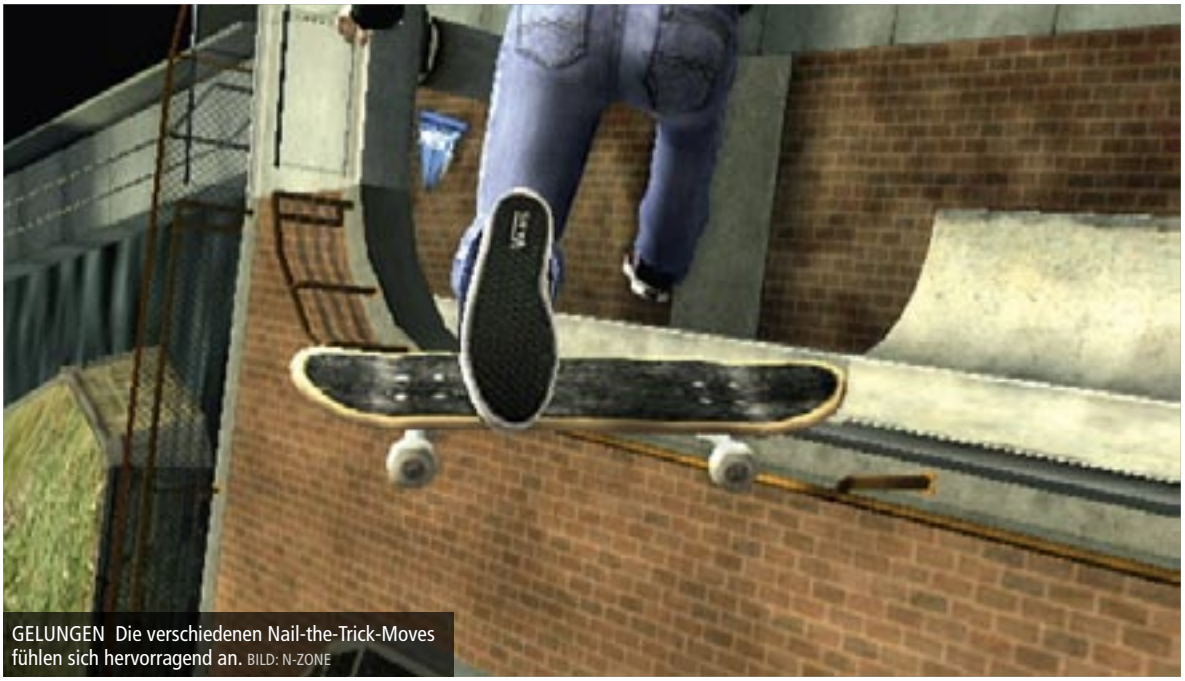
KARRIERE, HARDCORE, RIGGING?

Die Story lässt sich mit wenigen Worten kurz abhandeln: Ihr schlüpft in die Rolle eines blutigen Anfängers, der sich in den Straßen der drei Städte Baltimore, Washington D.C. und Philadelphia als Skater einen Namen machen will. Hierbei könnt ihr euch erstmals selbst einen von drei Karrierewegen aussuchen – zur Auswahl stehen Karriere, Hardcore und Rigging. Hinter Karriere verbergen sich hauptsächlich Aufgaben wie Contests oder Trick-Aufgaben, dank derer ihr euch in der Szene einen Namen macht und berühmt werdet. Als Hardcore-Skater hingegen pfeift ihr auf all den Ruhm und beschränkt euch auf das Wesentliche, nämlich das Skaten. Und auch das kann schon sehr anstrengend sein, denn zahlreiche Störenfriede wie Gangster oder Sicherheitspersonal haben es darauf abgesehen, euch den Spaß am Skaten zu vermiesen. Ein eigener Schlag Skater sind die Rigger. Diese finden ihre Erfüllung darin, sich ihre Hindernisse selbst zu basteln und an den unmöglichsten Stellen spektakuläre Tricks zu machen. So könnt ihr euch selbst aussuchen, welchen Weg ihr einschlagen wollt, was in der Praxis aber nicht wirklich funktioniert, da man schließlich mehr als nur ein Drittel des Spiels erleben will.

Als Karriere-Skater erlernt ihr eine Reihe neuer Tricks wie die von *Project 8* bekannten Nail-the-Trick-Moves. Dabei zoomt die Kamera an das Board heran, das Geschehen findet in Zeitlupe statt und mit Bewegungen der Remote und des Nunchuks steuert ihr die Füße eures Skaters. So lassen sich äußerst stylische Tricks ausführen, die nicht nur sehr cool aussehen, sondern euch zudem noch eine Menge Punkte bescheren. Aber auch als Hardcore-Skater erlernt ihr neue Moves. So zum Beispiel der Aggro-Push, mit dem ihr schneller skaten könnt und dadurch

ABWECHSLUNGSREICH Die verschiedenen Stages bieten ordentlich Abwechslung. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD



GELUNGEN Die verschiedenen Nail-the-Trick-Moves fühlen sich hervorragend an. BILD: N-ZONE

Fakten

- 3 Karriere-Wege
- Abwechslungsreicher Soundtrack
- Klassik-Modus
- Steuerung mit Wii-Remote und Nunchuk
- Splitscreen-Modus

KLASSIKER An den Spielautomaten startet ihr den abgespeckten Klassik-Modus. BILD: N-ZONE

AUTSCH! Stürze sind zwar ärgerlich, aber dafür immerhin wunderschön animiert. BILD: N-ZONE

GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIG Bis man die Steuerung im Griff hat, bedarf es einiger Zeit. BILD: N-ZONE

höher und weiter springt. Außerdem könnt ihr eure Gegner umrammen, indem ihr die Remote schnell nach vorne bewegt. Im Gegensatz zu den Nail-the-Tick-Moves lassen sich diese beiden Fähigkeiten weniger kontrolliert ausführen. Beim Rigging steht euch ein Editor zur Verfügung, mit dem ihr Objekte wie Quaterpipes, Rampen und Rails in den Levels platziert und dann bestimmte Aufgaben daran erledigt. Natürlich bietet *Proving Ground* noch weitere Herausforderungen, wie etwa Spot-Challenges, bei denen ihr an bestimmten Stellen in den verschiedenen Abschnitten vorgegebene Tricks wie Grinds, Manuals und auch Combos auf den Asphalt zaubern müsst. Fans der ersten *Tony Hawk's*-Titel werden sich vor auf den Classic-Modus freuen. Hierfür fahrt ihr an einen der Arcade-Automaten, die ihr in jedem Abschnitt findet und arbeitet die Classic-Ziele der Reihe nach ab.

GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIG

Was die Technik anbelangt, wird *THPG* sicherlich keinen Wettbewerb gewinnen, aber dennoch ist es den Entwicklern ganz ordentlich gelungen, das Spiel für die Wii zu portieren. Mit einigen Rucklern und stellenweise detailarmen Texturen ließe es sich ja auch noch ganz gut leben, die Steuerung hingegen ist ziemlich gewöhnungsbedürftig. Bis ihr die Tricks so gezielt und blitzschnell wie auf den GameCube-*Tonys* ausführen könnt, müsst ihr einiges an Geduld und Nerven investieren. Besonders das Timing beim Aggro-Push ist anfangs eine etwas haarige Angelegenheit, die Nail-the-Trick-Moves hingegen sehen nicht nur klasse aus, sondern fühlen sich auch sehr gut an. Im Gegensatz zur Xbox-360- und PS3-Fassung müsst ihr euch auch mit Ladezeiten beim Wechsel der Bereiche anfreunden. Wenn ihr nicht alleine die Straßen der fiktiven Metropole unsicher machen wollt, steht euch ein Splitscreen-Modus mit verschiedenen Minispielen zur Auswahl. Insgesamt macht das erste richtige *Tony Hawk's* auf der Wii eine gute Figur, sofern man sich mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung anfreunden kann. Dann verspricht *THPG* auch auf der Wii kurzweilige und abwechslungsreiche Skate-Action, wie wir sie noch von GameCube-Fassungen her kennen! ■

THOMAS EDER
skatet lieber mit dem Pad.

Während sich die Nail-the-Trick-Moves sehr gut anfühlen, fiel es mir relativ schwer, endlos lange Combos auszuführen, wozu ich mit einem normalen Controller doch sehr gut in der Lage bin. Wer sich hiervon und von der nicht immer hübschen Optik nicht abschrecken lässt, kann bedenkenlos zugreifen.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Page 44 Studios
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 50,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2
Web:	www.activision.de
Alternativen:	Tony Hawk's Downhill Jam

- ✓ Verschiedene Karriere-Wege
- ✓ Abwechslungsreiche Aufgaben
- ✗ Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- ✗ Stellenweise schwache Optik

WERTUNG STEUERUNG 70% GRAFIK 73% SOUND 79%

MULTIPLAYER **75%** SINGLEPLAYER **76%**

Das erste „richtige" Tony Hawk's für die Wii bietet nahezu all das, wofür die Reihe berühmt wurde.

POLLENFLUG Mit der Pointerfunktion der Wii-FB bestäubt ihr viele farbenfrohe Blüten. BILD: N-ZONE

ABGEBISSEN Um dem Vielfraß zu entkommen, schüttelt ihr an der Fernbedienung. BILD: N-ZONE

ABFAHRT In eurem Bienengefährt heizt ihr frei durch Neuwabenstadt und erledigt allerlei Aufträge. BILD: N-ZONE

Fakten

- Mehr als 15 Levels
- Exklusive Inhalte über den Film hinaus
- Quick-Time-Events
- 16-Bit-Games von Activision enthalten
- Minigames im Mehrspieler-Modus spielbar
- Umsetzung des Kinofilms

Bee Movie – Das Game

Barry B. Benson – Eine Biene geht ihren Weg …

AUTOR: MAIK KOCH

Frisch von der Uni und dann gleich ab in die Honigproduktion? Für die gewiefte Biene Barry B. Benson kommt das überhaupt nicht in Frage. Nachdem seine Eltern ihn rauswerfen, entdeckt Barry die Welt außerhalb des Bienenstocks.

FLEISSIGES BIENCHEN

Die einzelnen Story-Missionen des Spiels sind mit witzigen Videosequenzen verbunden. Barry sitzt in einem Fernsehinterview im Bienen-TV und erzählt seine Geschichte. Im Abenteuer angelangt, macht ihr euch zuallererst im Bienenstock mit der einfachen Steuerung des Spiels vertraut. Dabei bewegt ihr euch frei über die Straßen von Neuwabenstadt. An fast jeder Straßenecke findet ihr ein Job-Center-Terminal, das euch hauptsächlich den Weg ins Spiel erleichtern soll. Ob Taxifahrten, Rennmissionen oder die Honigproduktion bei der Firma Honex, das Bienenarbeitsamt hat einiges im Angebot. Später wagt ihr euch aus dem Bienenstock heraus, indem ihr der Fliegerstaffel der Bienen beitretet. Genau jetzt setzt der Titel zum Höhenflug an. Als sich das Bienen-Geschwader über einem Tennisplatz befindet, wird Barry von einem Tennisball erwischt und bleibt an diesem haften. Durch einfache Quick-Time-Events versucht ihr, ihn zu befreien. Mit dem Control-Stick bewegt ihr die gelbe Filzkugel so, dass Barry nicht zwischen Ball und Schläger zerquetscht wird. Jetzt werden für einen kurzen Moment Zielscheiben eingeblendet, die ihr mit dem Pointer der Wii-FB anvisiert. Solche spaßigen Einlagen sind im Spiel sehr zahlreich vorhanden und bieten eine gelungene Abwechslung zum ständigen Umhersummen.

PRACHTVOLLE BESTÄUBUNG

Bee Movie – Das Game richtet sich in erste Linie an eine jüngere Zielgruppe. Sowohl die Bedienung per Fernbedienung als auch die einzelnen Missionen im Bienenstock sind sehr einfach gehalten. Lediglich die Steuerung in den Flugmissionen ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig. Insgesamt ist die Filmumsetzung geglückt. Ein kindgerechtes und bildschönes Abenteuer zum Film. ■

MAIK KOCH
ist auf Hornissenjagd.

Neben Pinguinen mag ich auch Bienen ganz gerne. Die Testrunden über bunte Blumenbeete oder in den Wohnungen der Menschen haben mich überzeugt. Durch das abwechslungsreiche Gameplay und die bildhübschen Animationen wurde ich sehr gut unterhalten. Für Profis ist das Bienenabenteuer allerdings viel zu einfach.

BEE MOVIE – DAS GAME

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activison
Entwickler:	Smart Bomb Interactive
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	29. November 2007
Spieler:	1
Web:	www.activision.de
Alternativen:	Shrek der Dritte

- Unterhaltsames Gameplay
- Tolle Animationen
- Für Profis zu einfach
- Mehrspieler-Modus eher Beiwerk

WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 82% SOUND 83%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
71%	74%

Das wunderschöne Abenteuer zum Film besticht durch witzige Dialoge und ein gutes Gameplay.

Jamba
www.jamba.de

Für die „ Weihnachtstassen“ und viel mehr sende eine SMS mit titel2699 an 33333*

0900-033333* 9222*

Handy Software 3

SMS an 33333*

Handysatellit	Taschenlampe	Lügendetektor	Dolphinarium	Chill Out Light
handy7718	handy7719	handy7720	handy7721	handy7722
Wie Frauen Ticken	KALORIEN & BMI	Wetter +	IM + for Skype	Handy-Uhr Dragon
handy7723	handy7724	handy7725	handy7726	handy7727

Die Weihnachtstassen meckern wieder!

MUNDSTUHL
IMMER 2X MEHR WIE DU!

1 Klingelton	titel2699
5 Handyvideo	video6895
1 Videoklingelton	play3917
1 Farbiges Logo	pic5640
1 Animiertes Farblogo	ani1212

Handy Spiele 4

Für das Handy Spiel „7 Days of Terror“ und viel mehr sende eine SMS mit game1946 an 33333*

Bom Chicka Wah Wah - Flirt Scanner	Das weiß doch jedes Kind	Atari Asteroids	Duckshot	Super Bomberman	Cake Mania	Hangman	10 Solitaires in 1	7 Days of Terror
game1938	game1939	game1940	game1941	game1942	game1943	game1944	game1945	game1946

Handy Videos 5 und Video Klingeltöne 1

SMS an 33333*

Der Kleine Nils Blödi	Alex C. Ft. Y-ass Du hast den schönsten	DJ Ötzi Ein Stern	Jamma Bär Mauer Hymne	Culcha Candela Hamma	Ich+Ich Vom selben Stern	Timbaland Ft One Apologize
1 Video Klingelton play3910	Video Klingelton play3911	Video Klingelton play3912	Video Klingelton play3913	Video Klingelton play3914	Video Klingelton play3915	Video Klingelton play3916
5 Video video6888	Video video6889	Video video6890	Video video6891	Video video6892	Video video6893	Video video6894

Klingeltöne 1

Der Kleine Nils - Blödi	titel2689
Alex C. Ft. Y-Ass - Du hast den schönsten Arsch...	titel2690
DJ Ötzi - Ein Stern	titel2691
Jamma Bär - Mauer Hymne	titel2692
Culcha Candela - Hamma	titel2693
BCWW'S - Bom Chicka Wah Wah	titel2694
Ich+Ich - Vom selben Stern	titel2695
Timbaland Ft One Republic - Apologize	titel2696
Rihanna - Don't Stop The Music	titel2697
James Blunt - 1973	titel2698

Themen 1

Style dein Handy!

SMS an 33333*

theme6131 theme6132 theme6133 theme6134 theme6135 theme6136

Animierte Farblogos 1

LÖSCHLOGOS 1

Nokia WEG1364
Siemens WEG1365

ani1208 ani1209 ani1210 ani1211

Erotikdownloads 2

Für den Erotik Download „Sexy Handy Uhr“ und viel mehr sende eine SMS mit erotik2395 an 33333*

Strip for you	Sex Machine	Cute Girlfriends Dessous 3	Cute Girlfriends Interactive	Real Handyluder	Cute Girlfriends Uncensored	HandyLuder Manga Babe	Cute Girlfriend Dessous 1	Sexy Handy Uhr
erotik2387	erotik2388	erotik2389	erotik2390	erotik2391	erotik2392	erotik2393	erotik2394	erotik2395

Und so geht's

In allen Netzen verfügbar

1 sende GAME1938 — 2 an 33333* — 3 downloaden — 4 und erhalte

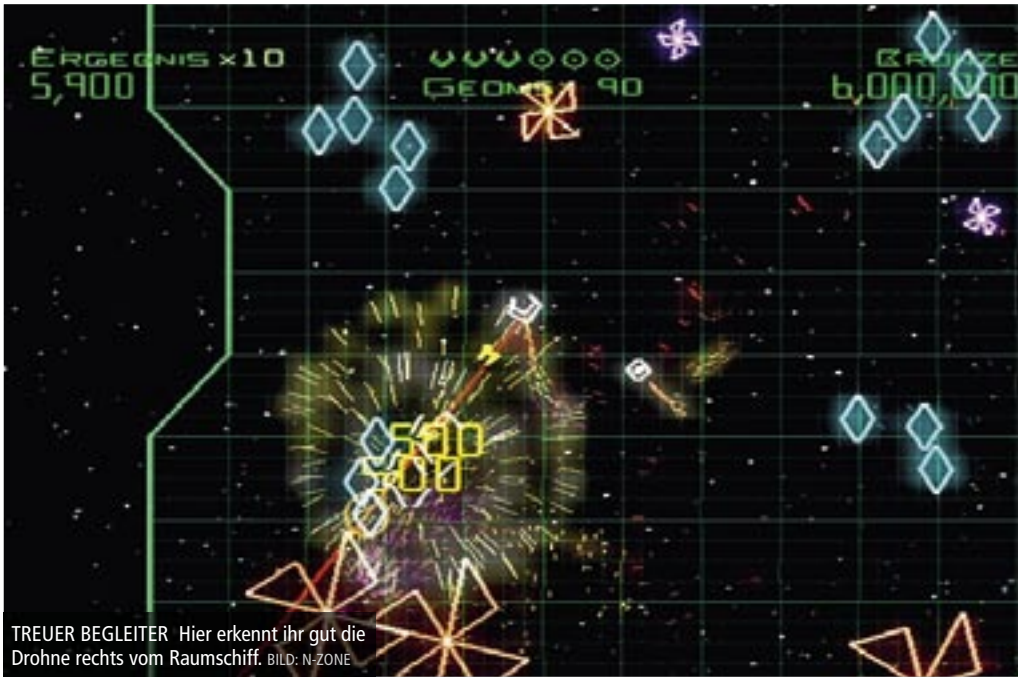
Handyinfo: Klingeltöne: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i; **Farbige Logos:** LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, C980; Nokia: 6230, 3510i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, M65; **Handy Videos:** Motorola: C385, E1060; Nokia: 3220, 5140; Panasonic: VS3, X700; Siemens: CX65, M65; Sony Ericsson: K500i, P800; **Handy Spiele/Erotik-Downloads/Software:** SonyEricsson K800i, SonyEricsson W810i, Nokia N73, SonyEricsson K750i, Nokia 6230i, SonyEricsson K610i, SonyEricsson W880i, Nokia N95, Nokia 6300, Nokia 6233/6234; **Video Klingeltöne:** Nokia 5300, Nokia 6131, Nokia 6233, Nokia 6280, Nokia 6300, Nokia 7373, Nokia N70, SonyEricsson K800i, SonyEricsson W850i, SonyEricsson W880i; **Handy Themen:** Nokia N70, Nokia N73, Nokia N95, SonyEricsson K610i, SonyEricsson K700i, SonyEricsson K750i, SonyEricsson K800i, SonyEricsson W810i, SonyEricsson W850i, SonyEricsson W880i; **weitere Handys und Infos auf www.jamba.de**

Internetkosten der Netzbetreiber beachten

1 3 Gutscheine zur Handy-Personalisierung im Jamba Topstar Sparabo (Töne/Logos,ohne Erotik) für nur (D) €2,99/Woche, (AT) €3,00/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Jederzeit Ende: stoptopstar per SMS. 2 Nur in D verfügbar: 3 Erotik- Gutscheine im Jamba Megafun Sparabo für nur (D) €4,99/Woche. Jederzeit Ende: stopmegafun per SMS. 3 3 Software-Gutscheine im Jamba Softstar Sparabo (ohne Erotik) für nur (D) €4,99/Woche,(AT) €5,00/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Jederzeit Ende: stopsoftstar per SMS. 4 3 Spiele-Gutscheine im Jamba Action Sparabo (ohne Erotik) für nur (D) €4,99/Woche,(AT) €5,00/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Jederzeit Ende: stopaction per SMS. 5 3 Handy Video- Gutscheine im Jamba Vision Sparabo (ohne Erotik) für nur (D) €3,99/Woche, (AT) €5,00/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Jederzeit Ende: stopvision per SMS. Für alle Abos gilt: Je Abo 10 Jamba-SMS inklusive (Anmeldung auf der Webseite notwendig). Jede Bestellung zzgl.1 SMS (+Transport) zzgl. Internetkosten (WAP, GPRS). Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Bestellung bzw. SFr9,90. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.jamba.de, www.jamba.at, www.jamba.ch auf Handy und PC. Hilfe? (DE) 0180 5554890124 (0,14 €/Min DTAG, Mobilnetzabweichend) (AT) 0810005137 (0,072 €/Min) (CH) 0848000145. Mindestalter 16 Jahre.

ENGPASS Einige Levels bieten euch nur wenig Platz zum Navigieren. Den Gegnern geht es aber auch so. BILD: N-ZONE

HINDERNISSE Die blauen Blöcke sind unzerstörbar und bewegen sich auch noch ständig. BILD: N-ZONE



TREUER BEGLEITER Hier erkennt ihr gut die Drohne rechts vom Raumschiff. BILD: N-ZONE

Geometry Wars: Galaxies

8-Bit-Gameplay trifft High-End-Grafikrausch. Das Ergebnis ist beeindruckend!

Fakten

- Über 60 Levels
- Extralevels bei Verbindung mit DS-Version
- Online-Highscores
- Erscheint zum Budget-Preis
- Enthält den Xbox-Vorgänger „Retro Evolved"
- … auch als DS-Download-Version!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Ihr glaubt, ihr habt tolle Reflexe? Ihr glaubt, ihr kommt auch mit hektischen und schnellen Spielen gut klar? In *Geometry Wars: Galaxies* habt ihr euren Meister gefunden, denn was die Retro-Ballerei auf den Bildschirm zaubert, kann am besten als „spielbares Chaos" bezeichnet werden.

SPIELBARER FARBRAUSCH

In einer Explosion aus Farben und Formen steuert ihr ein winziges Raumschiff über ein begrenztes Spielfeld. Während ihr mit dem Stick lenkt, zielt ihr mit dem Cursor und feuert mit A oder B. Ein dicker Ziellaser – er wurde seit der Vorschauversion noch deutlicher gemacht – zeigt die Richtung eurer Schüsse an. Außerdem schwebt eine Drohne um euch herum, die euch auf verschiedene Weise helfen kann. Nun kommen noch verschiedenste Gegner in großen Schwärmen hinzu, die euch unablässig auf den Pelz rücken. Eine Berührung mit einem dieser lästigen Feinde kostet euch bereits ein Leben. Bei dem Chaos Dutzender Gegner und jeder Menge Effekte kommt euer Adrenalin garantiert in Wallung. Mit etwas Übung werdet ihr schnell besser und knackt nach und nach die Highscores. Das fesselt, motiviert und macht stets Lust auf noch eine Runde. Schade nur, dass die Ballerei ab und an doch eine Spur zu unübersichtlich wird. Wenn ihr selbst den Ziellaser vor Effekten nicht mehr seht, wirkt das Spiel fast unfair.

WAS SIND GEOMS?

Getroffene Gegner hinterlassen kleine Items, sogenannte Geoms, die sich schnell auflösen. Ihr müsst stets offensiv kämpfen, um diese wichtige Währung einzusammeln. Zum einen schaltet ihr damit neue Levels und Drohnen-Fähigkeiten frei, zum anderen dienen Geoms als Multiplikator. Bis zum 150-fachen der normalen Punktzahl bekommt ihr, wenn ihr sie unbeschadet sammelt. Dann ergibt der Treffer bei einem harmlosen Gegner keine 25 Punkte mehr, sondern stattliche 3.750. Nur so erreicht ihr die Goldmedaille.

ACHTUNG, SUCHTGEFAHR!

Dank des üppigen Umfangs, der cleveren Mehrspielermodi und des unglaublichen Adrenalin-Faktors ist *Geometry Wars: Galaxies* das perfekte Spiel für jeden Retro-Fan und alle Freunde von motivierenden Highscore-Jagden. Wir sagten uns während der Testphase immer wieder: „Einmal noch! Dann ist aber wirklich Schluss!" Na, von wegen! ■

SEBASTIAN STANGE
bemerkt schwere Suchteffekte.

So ein Mist! Da bin ich gerade mal in Leselaune und schon fesselt mich *Geometry Wars* an die Wii. Der Titel motiviert ungemein und jede Runde ist kurz genug, um sie stets noch mal anzugehen. Schade nur, dass die Steuerung nicht so intuitiv wie das Doppel-Analogstick-Modell ist.

GEOMETRY WARS: GALAXIES

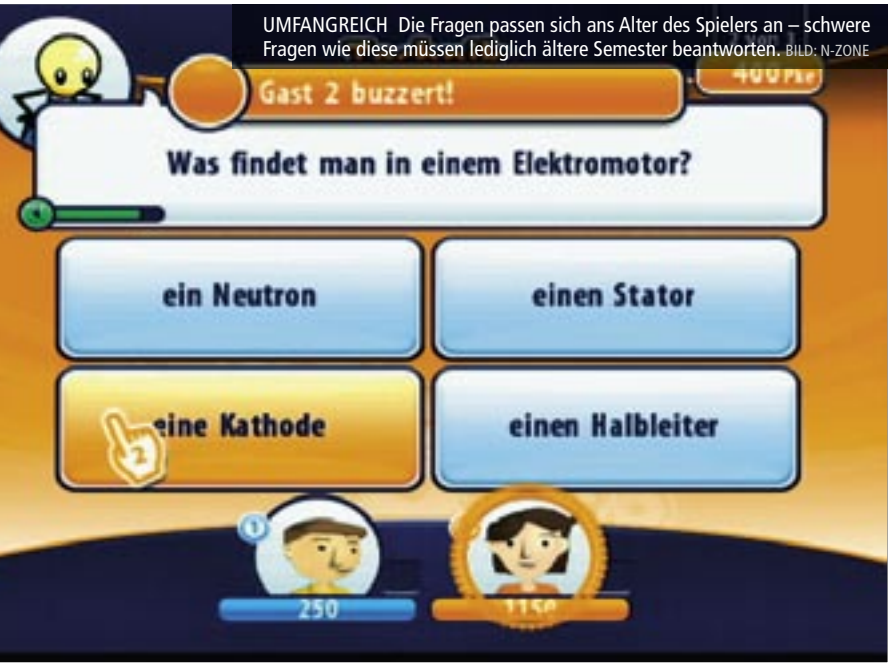
Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Games
Entwickler:	Kuju Entertainment
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	18. Januar 2007 (vorauss.)
Spieler:	1-2
Web:	www.geometrywarsgalaxies.com
Alternativen:	Alien Syndrome

- Genial hektisches Gameplay
- Großer Umfang
- Enormes Suchtpotenzial
- Zum Teil zu unübersichtlich

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 80% SOUND 82%

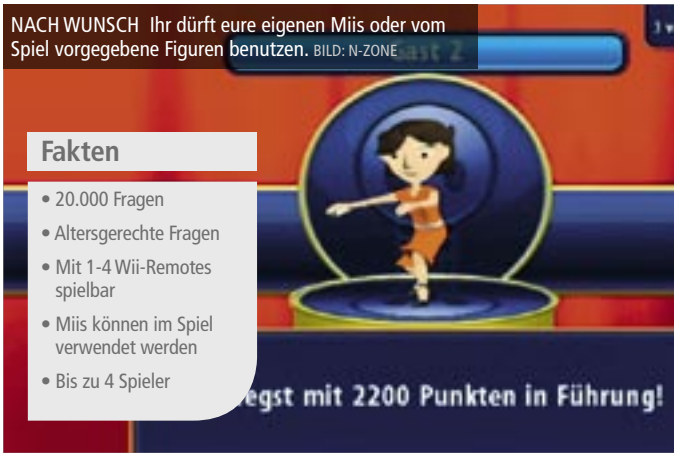
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
83%	83%

Die geniale Retro-Ballerei glänzt mit Riesenumfang und pfiffigen Ideen, bleibt aber Geschmackssache.



UMFANGREICH Die Fragen passen sich ans Alter des Spielers an – schwere Fragen wie diese müssen lediglich ältere Semester beantworten. BILD: N-ZONE

KULTUR ODER DOCH NATUR? Die Vielzahl an Fragen ist in verschiedene Kategorien eingeteilt. BILD: N-ZONE



NACH WUNSCH Ihr dürft eure eigenen Miis oder vom Spiel vorgegebene Figuren benutzen. BILD: N-ZONE

Fakten

- 20.000 Fragen
- Altersgerechte Fragen
- Mit 1-4 Wii-Remotes spielbar
- Miis können im Spiel verwendet werden
- Bis zu 4 Spieler

Smarty Pants – Das Besserwisserspiel

Netter Rätselspaß mit gewaltigem Umfang

AUTOR: THOMAS EDER

Sowohl Sony als auch Microsoft haben für ihre Konsolen mit den *BUZZ!*-Titeln und *Scene-It* bereits Quiz-Spiele im Angebot. Auf der Wii wurde das Genre bislang vernachlässigt, doch nun veröffentlicht EA mit *Smarty Pants* das erste Wii-Quiz, das nicht nur Spieler, sondern auch deren Familie und alle Altersklassen vor die Glotze locken soll.

Damit es dabei auch gerecht zugeht, sind die Fragen an das Alter der Spieler angepasst – ältere Semester haben es folglich schwerer als junge Quiz-Teilnehmer. Aber nicht nur an das Alter, sondern auch an das Erscheinungsland wurde das Spiel angepasst. So erwarten euch vor allem in den Kategorien „Deutschland" und „Kultur" zahlreiche Fragen, die speziell für den deutschsprachigen Raum erstellt wurden. Darüber hinaus gibt es noch eine Reihe anderer Kategorien, zu denen unter anderen „Welt", „Natur", „Technik", oder „Medien" zählen.

Zudem erwartet euch eine freudige Überraschung: Ihr könnt eure selbst erstellen Miis aus dem Speicher der Wii laden und mit diesen an dem lustigen Quiz teilnehmen. Wer sich noch keinen Mii erstellt hat, kann natürlich auf vorgegebene Charaktere zurückgreifen.

Smarty Pants bietet euch drei Haupt-Spielmodi, die sich „Solo", „Freunde" und „Familie" nennen. Während ihr in „Solo" ohne Punkte euer Wissen trainieren könnt, sind die beiden anderen Spielmodi für geselliges Quizzen. Bei „Freunde" tretet ihr gegen weitere Mitspieler an, allerdings benötigt jeder Spieler dafür seine eigene Fernbedienung. In „Familie" spielt ihr gemeinsam (auch mit nur einer Fernbedienung) gegen die Uhr und müsst vorher festlegen, wie viele Fragen ihr in der vorgegebenen Zeit beantworten wollt. Um die Zeit zu verlangsamen, könnt ihr ab und an eine der vier Gesten „Springen", „Tanzen", „Winken" und „Schütteln" ausführen. Dies bringt sogar noch Bewegung in den Rätselspaß!

Insgesamt ist *Smarty Pants* ein sehr unterhaltsames und familienfreundliches Spiel, das sich ideal für das Spielen in geselliger Runde eignet. Lediglich alleine hält der Spielspaß des nett präsentierten Titels nicht ganz so lange an. ■

FEUER FREI! Kleine Minispiele sorgen für zusätzliche Abwechslung! BILD: N-ZONE

THOMAS EDER
grübelt und tanzt.

Endlich mal ein Spiel, das sogar meine Eltern mit mir spielen würden! *Smarty Pants* ist ein gelungenes Quiz für alle Altersstufen, das mich vor allem durch die vielen Fragen und Fragenkategorien vor die Glotze gefesselt hat. So richtig spaßig wird's allerdings erst, wenn man gegen menschliche Mitspieler antritt!

SMARTY PANTS

Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	–

- Großer Umfang
- Gute Lokalisierung
- Mit nur einer Remote spielbar
- Alleine etwas langweilig

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 65% SOUND 75%

MULTIPLAYER **77%** SINGLEPLAYER **72%**

Unkompliziertes Quiz mit großem Umfang, das vor allem im Mehrspieler-Modus eine Menge Spaß macht!

HÜPF UND LAUF! Im Story-Modus des Spiels überwiegen langweilige Jump&Run-Elemente. BILD: N-ZONE

WEITSPRUNG Mit einfachen Controller-Gesten versucht ihr, länger in der Luft zu bleiben. BILD: N-ZONE

KRÖTENBALL Um in diesem Spiel zu gewinnen, werft ihr alle Bälle auf die Seite eures Gegenübers. BILD: N-ZONE

Asterix bei den Olympischen Spielen

Hübsche Filmumsetzung ohne Höhepunkte

Fakten

- Spielesammlung im Jump&Run-Gewand
- Spiel zum Kinofilm
- 10 Charaktere
- … davon 8 freispielbar
- 9 Sportarten im Mehrspieler-Modus
- 480p-Modus

AUTOR: MAIK KOCH

Wiederblix hat ein Problem. Er ist in die schöne Prinzessin Irina verliebt und will ihr Herz gewinnen. Dafür muss er nur bei den Olympischen Spielen erfolgreich sein. Für Asterix und Obelix ist klar, dass sie ihrem Freund dabei helfen werden. Doch der niederträchtige Brutus will in Sachen Irina auch noch ein Wörtchen mitreden und plant ganz nebenbei noch, Julius Cäsar zu stürzen. Während der Vorbereitungen für Olympia erzählt der gallische Spion Sam Schiffer von einem Dimensionsschlüssel, welcher Reisen in eine Parallelwelt möglich macht. Es gilt also nicht nur die Spiele zu gewinnen, sondern auch noch den Dimensionsschlüssel in Sicherheit zu bringen.

MEHR ALS EINE SPIELESAMMLUNG

Asterix bei den Olympischen Spielen ist nicht nur eine bloße Spielesammlung. Die Jungs von Atari haben um die insgesamt 9 Minispiele die Geschichte des gleichnamigen Kinofilms gestrickt und diese in ein Jump & Run verpackt. Ihr lauft dabei mit Asterix und seinen Freunden durch die Levels, verprügelt Römer und sammelt Gegenstände ein. Auf dem Weg zu Olympia trainiert ihr auch für die Sportarten und spielt somit neue Disziplinen und Charaktere für den Zwei-Spieler-Modus frei. Dieser bildet auch das eigentliche Herzstück des Titels, enthält aber leider insgesamt nur neun Wettbewerbe. Von Beginn an sind Krötenball, Weitsprung und Speerwurf anwählbar, den Rest dürft ihr im Einzelspieler-Modus freispielen. Einige der Sportarten sind zwar ziemlich öde, dafür reagieren die Figuren in allen Sportarten sehr gut auf eure Bewegungen. Beim Speerwerfen schüttelt ihr beispielsweise beide Controller-Hälften abwechselnd und drückt dann die B-Taste, um den Speer wegzuschleudern.

NICHTS HALBES, NICHTS GANZES

Machen wir es kurz: Weder der Einzel- noch der Mehrspieler-Modus unterhalten euch richtig gut. Der Story-Modus ist viel zu einfach und bietet keinerlei Abwechslung im Spielverlauf. Die Spielesammlung ist viel zu klein und die einzelnen Disziplinen werden meist nach dem gleichen Muster gesteuert. Außerdem dürfen nur zwei Spieler an den Wettkämpfen teilnehmen. Was nützen eine sehr gute Optik und stimmiger Sound inklusive Sprachausgabe, wenn es einfach keine spielerischen Höhepunkte gibt? Nur echte *Asterix*-Fans werden sich mit dem halbgaren Mix zufriedengeben. ■

MAIK KOCH
ist total gelangweilt.

Atari versucht, mit *Asterix bei den Olympischen Spielen* gleich auf zwei Hochzeiten zu tanzen. Leider funktioniert dies weder in punkto Jump & Run noch bei den Minispielen. Wer auf eine gute Spielesammlung abfährt, greift lieber zu *Mario & Sonic*. Fans des Jump&Run-Genres kaufen sich *Super Mario Galaxy*. Wer beide Spieltypen bevorzugt, muss wohl etwas tiefer in die Tasche greifen.

ASTERIX BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Atari
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 50,-
Termin:	09. November 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Mario & Sonic bei den …

- Liebevolle Optik
- Sportarten eher nur Beiwerk
- Nur neun Sportarten
- Multiplayer nur für zwei Spieler

WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 80% SOUND 77%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
73%	71%

Die Filmumsetzung sieht zwar gut aus, bietet aber keinen spielerischen Tiefgang.

The Bigs

Kinoreife Baseball-Action mit gewissen Schwächen

Fakten

- Spiel komplett in Englisch
- Deutsches Handbuch
- Lizenzen der Major League
- Karriere-Modus
- Charakter- und Mannschafts-Editor

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

In den USA wurde The Bigs bereits für Wii, Xbox 360, PS3, PS2 und PSP veröffentlicht – bei uns erscheint nur die Wii-Version, wohl um als erstes echtes Baseballspiel eine Lücke zu füllen, die seit dem Launch der Konsole besteht. Ist der Controller nicht wie gemacht für Baseball? Genau hier will *The Bigs* punkten.

ÜBERMENSCHLICHE SPIELZÜGE

Spielerisch wird Baseball nach den üblichen Regeln geboten, jedoch gibt es einige Manöver, die in Wirklichkeit nicht möglich wären. Die Fänger können meterhoch springen und mancher Homerun zerlegt beim Einschlag des Balles Teile des Stadions. Außerdem gibt's Power-ups und Spezialwürfe oder -schläge. Im Herzen bleibt es aber Baseball, nur eben etwas reißerischer und spannender inszeniert. Schade, dass die Grafik merklich unter der Portierung auf die Wii gelitten hat. Trotz guter Spielermodelle fehlt es an Feinschliff, Details und Effekten. Die Wii-Steuerung ist komplex aber dank des Tutorials recht schnell erlernt. Leider wirkt sie etwas aufgesetzt und spricht nicht immer korrekt an. *The Bigs* zu speziell für Gelegenheitsspieler und daher nur für Fans der Sportart wirklich spannend. ■

SEBASTIAN STANGE
mag es pathetisch.

Ganz ehrlich: Baseball ist nicht wirklich mein Sport. Dennoch liebe ich diese pathetisch inszenierten US-Baseball-Filme. Ich sage nur: „Die Indianer von Cleveland"! Und genau dieses Feeling kommt hier auch auf, wenn ich mit einem übermenschlichen Spielzug in letzter Sekunde das Spiel ganz knapp gewinnen kann. So etwas rockt! Die Grafik und die keinen Gameplay-Schwächen kann ich daher verzeihen. Warum man aber auf deutsche Texte oder ein Regelwerk verzichtet hat, erschließt sich mir nicht.

THE BIGS

Genre:	Sport
Hersteller:	2K Sports
Entwickler:	Blue Castle Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	26. Oktober 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.2ksports.com
Alternativen:	Auf Mario Baseball warten

- Major-League-Lizenz
- Grundsolides Gameplay
- Grafisch nur im Mittelfeld
- Steuerung zuweilen etwas kompliziert

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
76%	74%	73%

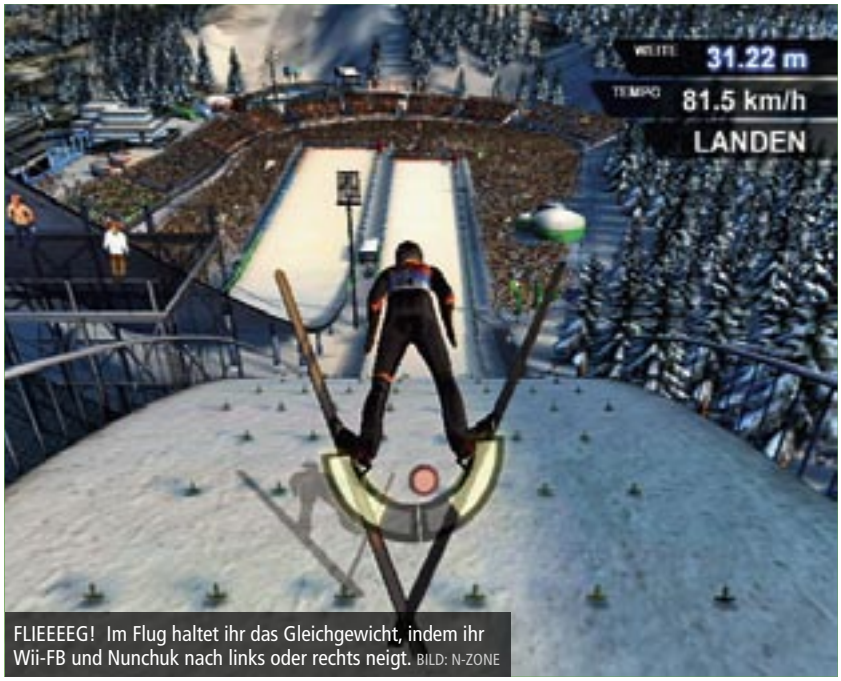
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
75%	73%

Spaßiger Titel mit gewissen Schwächen bei Grafik und Steuerung. Für Fans sicher dennoch ein großer Spaß.

PERFEKTER WURF Stimmen Timing und Kraft genau, werft ihr perfekte Fast- und Curveballs. Die sind nicht nur hübsch inszeniert, sondern auch kaum zu treffen. BILD: N-ZONE

DREIFACHER AXEL Im richtigen Moment bewegt ihr beide Controller-Hälften nach unten. BILD: N-ZONE

TORSCHLUSSPANIK Für jedes verpasste Tor bekommt ihr eine Zeitstrafe aufgebrummt. BILD: N-ZONE



FLIEEEEG! Im Flug haltet ihr das Gleichgewicht, indem ihr Wii-FB und Nunchuk nach links oder rechts neigt. BILD: N-ZONE

Fakten

- 15 Disziplinen
- Kampagnen-Modus
- … mit 42 Missionen
- Vier-Spieler-Hotseat-Modus
- 21 Austragungsorte
- Splitscreen-Modus für zwei Spieler

RTL Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge

Umfangreiche Wintersport-Umsetzung mit etwas träger Steuerung

AUTOR: MAIK KOCH

Schneemänner bauen, Ski fahren oder Schlittschuhlaufen – es gibt viele schöne Dinge in der Winterzeit. Wem an frostigen Tagen die Aktivitäten an der frischen Luft zu ungemütlich sind, der bleibt einfach zu Hause und genießt mit einer heißen Tasse Tee die Wintersport-Wettbewerbe im Fernsehen. Die Auswahl zwischen Abfahrtslauf, Skispringen oder Wok-WM bietet dabei genügend Möglichkeiten. *RTL Winter Sports 2008* ist ein wenig interaktiver als nur in die Glotze zu schauen und schlittert mit 15 Disziplinen auf die Wii.

(WINTER)SPORT IST MORD

Neben den vier Ski-Alpin-Wettbewerben Abfahrt, Super-G, Slalom und Riesenslalom wagt ihr euch beispielsweise auch im Bob den Eiskanal runter oder schrubbt in der verwirrenden Sportart Curling die Eisfläche. Neu im Repertoire sind dieses Jahr Skeleton und der Eiskunstlauf. Des Weiteren bietet euch das Spiel noch Rodeln, zwei Skisprungdisziplinen, den Langlauf-Sprint-Start sowie zwei Eisschnelllauf-Wettbewerbe. Der neue und umfangreiche Karriere-Modus ist ein Querschnitt durch alle Wettbewerbe. Leider macht euch die träge Bewegungssteuerung der Wii-Controller in allen Sportarten einen Strich durch die Rechnung. Mit extrem trägen Lenkbewegungen balanciert ihr unter anderem euren Skispringer durch die Lüfte oder haltet den Bob in der Mitte des Eiskanals. Beim Eiskunstlaufen bewegt ihr (ähnlich wie in *Boogie*) die Wii-FB oder das Nunchuk zum Takt der Musik nach unten.

LANGWEILIGES GEFUCHTEL

Irgendwie will bei diesemGameplay-Fiasko keine richtige Stimmung aufkommen. Bei schnellen Abfahrten oder starkem Wind auf der Schanze reagiert die Steuerung extrem ungenau und langsam auf eure Bewegungen. Hin und wieder stellt ihr in der einen oder anderen Sportart einen Rekord auf, aber wirklich konstante Leistungen sind hierbei kaum möglich. Optisch bewegt sich der Titel auf PlayStation-Niveau und bietet lieblos animierte Wintersportler. Wir raten euch daher lieber zu einer ordentlichen Schneeballschlacht in der Natur, da fliegen die Schneebälle wenigstens grob in die richtige Richtung. ■

MAIK KOCH
trainiert lieber für Olympia.

Im Skifahren bin ich eine Niete. Aber bei diesem Spiel hole ich mir lieber kalte Füße, als mich vor der Konsole zu langweilen. Eine grafische PS2-Portierung war durchaus zu erwarten. Aber dass die Entwickler den Vorteil der Wii-Bewegungssteuerung so leichtfertig in einen Nachteil verwandeln, finde ich sehr schade. Aber zurzeit füttere ich meine Wii sowieso mit anderen Titeln.

RTL WINTER SPORTS 2008: THE ULTIMATE CHALLENGE

Genre:	Sport
Hersteller:	RTL Sports
Entwickler:	19Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	29. November 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.rtl-games.de
Alternativen:	Wii Sports

- ↗ Umfangreicher Karriere-Modus
- ↘ Träge und ungenaue Steuerung
- ↘ Langweilige Animationen
- ↘ Rekorde eher Zufall

WERTUNG STEUERUNG 61% GRAFIK 66% SOUND 67%

MULTIPLAYER **61%** SINGLEPLAYER **63%**

Durch die träge und ungenaue Steuerung kommt keine Wintersport-Stimmung auf.

Testen und fett sparen!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt das Miniabo von N-ZONE mit DVD – 3 Ausgaben plus ein aktuelles N-Zone-Sonderheft für nur 10,50 Euro!

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es ein aktuelles Sonderheft von N-ZONE gratis dazu.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der
N-ZONE mit DVD!
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

☐ **NZ-Sonderheft 01/07 „Wii"**
(Art.-Nr.: 003110)

☐ **NZ-Sonderheft 02/07 „Zelda"**
(Art.-Nr.: 003156)

(Bitte nur eines ankreuzen / Angebot gilt nur, solange Vorrat reicht!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

PN MI 14

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

FLIEGERALARM Um Ruhmespunkte zu erhalten, erobert ihr gegnerische Städte und Flughäfen. BILD: NZONE

OLDSCHOOL Die Grafik erinnert an klassische Rollenspiele vergangener Tage. BILD: NZONE

91% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

Panzer Tactics DS

89% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

Eindrucksvolle Panzer-Schlachten im Weltkriegsszenario

Fakten

- Drei Kampagnen …
- … mit Wehrmacht, Sowjets und Alliierten
- Über 150 Einheitentypen
- Hot-Seat-Modus
- Online-Schlachten
- 20 Spezialangriffe
- 30 Offizierseinheiten

AUTOR: MAIK KOCH

Wir schreiben das Jahr 1939. Die Deutschen starten eine alles vernichtende Offensive gegen Europa. Der Beginn des zweiten Weltkriegs auf europäischem Boden geht als Blitzkrieg in die Geschichte ein. Doch jetzt klappen wir mal das Lehrbuch zu und den DS auf. *Panzer Tactics DS* bringt nämlich genau diesen Schulstoff auf die Bildschirme des Dual-Screens. Dabei bietet das umfangreiche Strategiespiel neben der taktischen auch die nötige historische Spieltiefe.

AUF IN DEN KAMPF

Die drei Kampagnen des Einzelspieler-Modus sind chronologisch geordnet. Ausgangspunkt der Geschichte ist der deutsche Angriff auf Polen. Später führt ihr die Sowjets nach Berlin oder landet mit den Allierten im Jahr 1943 in Italien. Alle freigespielten Karten des Storymodus sind in den Szenarien noch einmal einzeln anwählbar. Hier geht ihr auf Rekordjagd oder verfeinert eure Künste als Feldherr, um für heiße Multiplayer-Scharmützel gerüstet zu sein. Neben dem bekannten Multi-Karten-Spiel mit bis zu vier Freunden erlaubt der Hot-Seat-Modus Mehrspieler-Schlachten mit nur einem DS. Jeder Spieler macht dabei seinen Zug und reicht dann das Handheld weiter. Via Wi-Fi-Connection liefert ihr euch zudem ruhmreiche Online-Schlachten. Dabei verhindert ein Anti-Cheat-System das Abbrechen während des Kampfes.

RUHMREICH ZUM SIEG

Analog zu *Advance Wars: Dual Strike* oder *Age of Empires* bewegt ihr eure Truppen entweder mit dem Stylus oder per Tastensteuerung über das Schlachtfeld. Ihr tippt eine Einheit an und zieht sie zu einem Feld eurer Wahl. Um den Gegner anzugreifen, platziert ihr eure Truppen genau neben gegnerischen Einheiten und klickt auf das Angriffssymbol. Ist die Armee nach euren Wünschen aufgestellt, beendet ihr eure Runde und der Gegner ist am Zug. Auf dem Schlachtfeld selbst zählt nur Ruhm und sonst nichts. Genau diesen heimst ihr zu Beginn jedes Tages ein, nachdem ihr in der Runde

RUSSISCHER WINTER Die Einheiten der roten Armee warten auf eure Einsatzbefehle. BILD: NZONE

ZUG UM ZUG Mit dem Stift des DS bewegt ihr diese sowjetische Katjuscha zu dem gewünschten Zielort. BILD: NZONE

ZERSTÖRER Eure schlagkräftigen Kriegsschiffe greifen auch Landeinheiten des Gegners an. BILD: NZONE

zuvor Städte oder Flughäfen des Gegners erobert habt. Die so gewonnenen Ruhmespunkte investiert ihr in neue Truppenteile. Angefangen vom kleinen Infanteriesoldaten über Panzer, Artillerie-Geschütze und Schiffe, bis hin zu Flugzeugen und Flakkanonen – in *Panzer Tactics* bringt ihr insgesamt über 150 Einheitentypen an die Front. Der taktische Tiefgang des Spiels besteht dabei nicht nur in der Wahl der passenden Einheit gegen den entsprechenden Konterpart. Auch Wetter und Terrain sind für einen erfolgreichen Kampf entscheidend. Und damit nicht genug: Ob gelungen oder nicht, für jede Aktion gibt es Ehrfahrungspunkte, mit denen ihr die jeweiligen Truppenteile aufleveln dürft. Je nach Kampfeslage stehen jedem eurer Fahrzeuge und Einheiten dann auch Spezialangriffe zur Verfügung, die ihr einmal pro Mission einsetzen dürft. Dazu gesellen sich noch Offiziers- und Kommandoeinheiten. Die Ausbildung eines Offiziers ist sehr teuer. Dafür bieten diese Spezialeinheiten aber auch einige Besonderheiten: So können Offiziere beispielsweise nicht von normalen Figuren direkt angegriffen werden. Sie fallen nur speziellen Attentaten der Kommandoeinheiten zum Opfer. Jeder Offizier wird einem beliebigen Fahrzeug zugewiesen und verstärkt dieses durch seine speziellen Fähigkeiten. Es erhöhen sich Sichtweite, Panzerung oder Angriffskraft der jeweiligen Basiseinheit. Die Kommandoeinheiten ihrerseits sind nur für Offiziere sichtbar, können dann aber von allen anderen Einheiten beseitigt werden. Die Kommandotruppen sabotieren gegnerische Einheiten und beseitigen eben ranghohe Offiziere. Es ist also Vorsicht geboten.

GUT GERÜSTET

Panzer Tactics DS bietet kein Grafikfeuerwerk. Durch die schier unbegrenzten taktischen Möglichkeiten und die gigantische Spieltiefe ist dies aber nebensächlich. Die Animationen der Kampfhandlungen sind schlicht, aber völlig ausreichend. Auch das stufenlose Scrolling sorgt für einen guten Überblick. Ob Belagerungszustände oder Luftbrücken bauen, die DS-Gefechte machen richtig Spaß. Anfänger werden durch den taktischen Tiefgang etwas Eingewöhnungszeit brauchen. Ein ausführliches Tutorial und eine faire Lernkurve führen euch aber sanft auf die in Sechsecke zerteilten Schlachtfelder. *Panzer Tactics DS* belohnt den geduldigen Strategiespieler mit einer großartigen Spielerfahrung. ■

SEEWEG Die Invasion der italienischen Küste fordert euer gesamtes strategisches Geschick. BILD: NZONE

MAIK KOCH
meldet sich zum Dienst.

Als Fan der *Advance Wars*-Serie habe ich sehnsüchtig auf *Panzer Tactics DS* gewartet. Dabei bin ich nach etwa zehn Stunden Spielzeit mehr als beeindruckt. Die strategische Kriegsführung auf dem Handheld erinnert sofort an die alte *Panzer General*-Reihe auf dem PC und steht dieser in Sachen Spieltiefe in nichts nach. Die Jungs von Sproing stellen mit *Panzer Tactics DS* eindrucksvoll unter Beweis, dass ein Spiel keine Bombast-Grafik benötigt, um eine Hitwertung einzufahren. Ich liebe dieses Spiel und werde so schnell nicht davon loskommen!

PANZER TACTICS DS

Genre:	Strategie
Hersteller:	10tacle Studios
Entwickler:	Sproing
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	03. Dezember 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.panzertactics.de
Alternativen:	Advance Wars: Dual Strike

- Große Spieltiefe
- Endlich Online-Kämpfe
- Hoher Wiederspielwert
- Lange Eingewöhnungszeit für Anfänger

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
91%	79%	82%

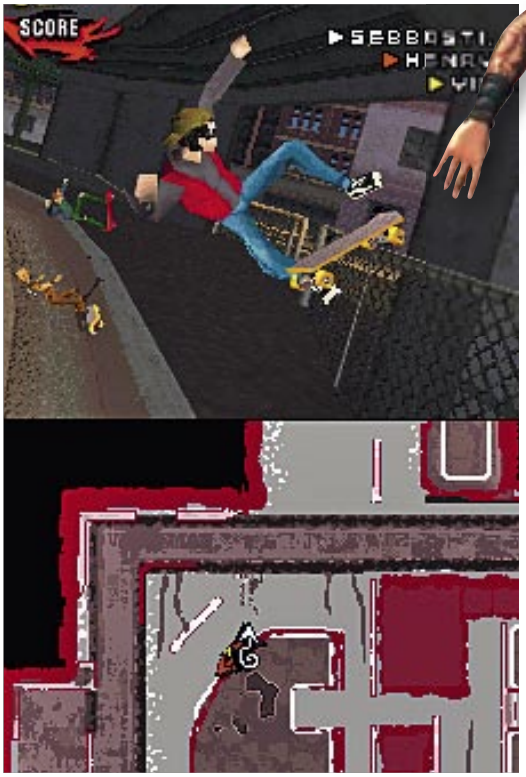
MULTIPLAYER **91%**

SINGLEPLAYER **89%**

Dieses Strategiespiel dürft ihr euch unter keinen Umständen entgehen lassen. Fantastisch!

FILM AB! Mit der Zeit schaltet ihr Videos von Skate-Legenden frei. Hier legt sich Bam Margera auf den Hintern. BILD: N-ZONE

STADTRUNDFAHRT Die weitläufigen Umgebungen stecken voller netter Trick-Möglichkeiten. Die Grafik läuft stets flüssig. BILD: N-ZONE



GESCHMEIDIG Auch wenn die Gestaltung recht simpel ist, macht euer Skater eine gute Figur. BILD: N-ZONE

Fakten

- Klassik- und Story-Modus
- Bestimmt einzelne Skatepark-Objekte
- Replays speicherbar
- Multi-Card-Mehrspieler für bis zu 4 Personen
- Spezialtricks per Touchscreen

Tony Hawk's Proving Ground

Ohne Board in der Innenstadt skaten? Mit dem DS ist's möglich!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Das Erfolgsrezept „Tony Hawk's" ist simpel: Jede Menge Tricks, abwechslungsreiche Ziele und die Möglichkeit, nahezu endlose Trickkombos zu zaubern. All das findet sich auch in der DS-Version – und zwar erfreulich vollständig! Klar, die Grafik ist eher zweckmäßig. Dafür sind die Skate-Areale überraschend groß und die Trickpalette braucht sich nicht zu verstecken. Spektakuläre Air-Tricks in der Halfpipe lassen sich dank eines Reverts in einen Manual unwandeln, von dem ihr wieder auf Rails oder von Quarterpipes springen könnt. Dadurch könnt ihr theoretisch endlose Kombos schaffen. In der Praxis sieht das allerdings anders aus.

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Zu Beginn des Spiels ist euer Skater gerade mal mit den Grundkenntnissen ausgestattet und wird in jeder Fertigkeitsstufe nur dann besser, wenn er sie auch benutzt. Grindet ihr also viel, verbessert sich eure Balance und wer viel springt, springt immer höher. Stilistisch dürft ihr euch entweder in Richtung Karriere- oder Hardcore-Skater entwickeln. Das tut ihr, indem ihr entscheidet, wessen Herausforderungen ihr annehmt. Neben Skate-Profis lungern auch viele andere Auftraggeber in den großen Umgebungen herum und stellen euch verschiedene Aufgaben. Mal sammelt ihr Flyer ein, mal versucht ihr, keine Tricks zu wiederholen, und wieder später folgt ihr – die richtigen Tricks in petto – einem Kameramann. Die Karte auf dem unteren Bildschirm erleichtert die Navigation, die Grafik läuft flüssig und die Tricks gehen leicht von der Hand. So muss sich ein *Tony Hawk*-Titel spielen!

FASS MICH AN!

Der Touchscreen wird nur sehr selten genutzt, was dem Spielspaß wirklich gut tut. Spezialtricks aktiviert ihr mittels Daumendruck auf den Screen und bei einigen automatischen Tricksequenzen bestimmt ihr mit dem Stylus, in welche Richtung euer Board gekickt wird. Das sind nette Dreingaben, die den Spielfluss nur selten stören. Letztendlich entpuppt sich *Proving Ground* als unterhaltsames und grundsolides Trendsportspiel ohne große Schwächen. Besitzer des Vorgängers sollten jedoch zweimal überlegen, ob sie zugreifen – letztendlich sind sich beide Spiele sehr ähnlich. ■

SEBASTIAN STANGE
ist gefesselt.

Kaum bin ich von *Geometry Wars* geheilt, schon packt mich das nächste Spiel! Ich habe nicht wirklich viel vom DS-Skateausflug erwartet, wurde aber eines Besseren belehrt. Das Spielgefühl stimmt einfach und die vielen Ziele und der große Umfang werden mich noch lange beschäftigen. Nur wünsche ich mir, dass die Spieleserie endlich mal von diesem nervigen MTV-Stil wegkommt und mich in Ruhe zocken lässt. Ich will nicht „krank", „hardcore" oder sonstwas sein. Ich will skaten!

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarous Visions
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	12. November 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.thpgonline.com
Alternativen:	American Sk8land

- Gelungene Steuerung
- Flotte Grafik
- Abwechslungsreiches Gameplay
- Recht simple Skate-Physik

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 83% SOUND 81%

MULTIPLAYER **82%** SINGLEPLAYER **84%**

Tonys DS-Auftritt überzeugt und bietet grundsolides Gameplay. Besonders innovativ ist der Titel aber nicht.

Fakten

- 1-4 Spieler (mit einem Modul)
- Nur mit Stylus steuerbar
- Minispiele
- Fahrzeugabschnitte
- Von den Machern von Geist

VOLLTREFFER Wenn ihr einen Treffer abbekommt, verändert sich eure Sicht. BILD: N-ZONE

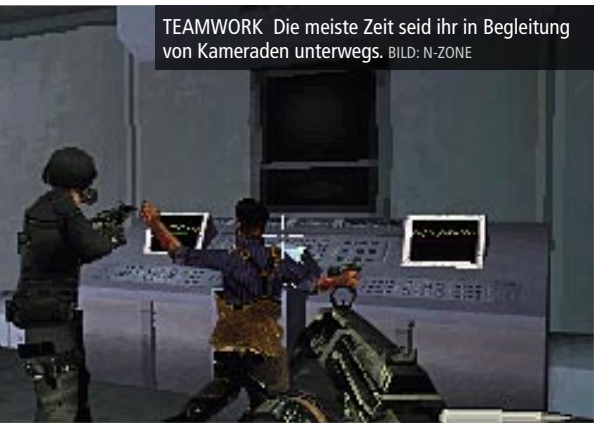
FUSSFAUL Oft ballert ihr von Fahrzeugen wie Humvees und Helikoptern aus auf eure Gegner. BILD: N-ZONE

Call of Duty 4: Modern Warfare

Activisions Edel-Ballerei gibt sich die Ehre auf dem DS.

AUTOR: THOMAS EDER

Was die Hardware-Voraussetzungen anbelangt, so ist Nintendos DS nicht unbedingt die beste Plattform für Ego-Shooter. Und so verwundert es kaum, dass es neben dem seit Ewigkeiten die Referenzlisten dominierenden *Metroid Prime Hunters* nur wenige Vertreter des Genres gibt. Mit *Call of Duty 4: Modern Warfare* jedoch gibt eine der ganz großen Shooter-Franchises ihr Debüt auf dem Handheld, dessen Name schon immer für edelste Baller-Action auf hohem Niveau stand.



TEAMWORK Die meiste Zeit seid ihr in Begleitung von Kameraden unterwegs. BILD: N-ZONE

SCHICK Die spannende Story wird mit sehr ansehnlichen Bildern erzählt. BILD: NZONE

ERFOLGREICHE SCHRUMPFKUR

Jeder, der zuvor *Call of Duty 4* auf einer der Heimkonsolen gespielt hat, wird überrascht sein, wie viele Inhalte den Sprung in die Handheld-Fassung geschafft haben. Story, Gameplay, Schauplätze und Missionen orientieren sich stark am momentan wohl besten Multiformat-Shooter und lassen stellenweise dank der gelungenen Atmosphäre und der sehr netten Technik richtiges *Call of Duty*-Feeling aufkommen. Zudem sorgen Fahrzeugsequenzen, in denen ihr beispielsweise vom Helikopter oder Hummer aus eure Widersacher aufs Korn nehmt, sowie kleine Minispiele beim Umgang mit Bomben für ordentlich Abwechslung in der Ballerorgie.

ALLES IM GRIFF

Auch die Steuerung ist den für den GameCube-Shooter *Geist* bekannten Entwicklern aus dem Hause n-Space gut gelungen. Mit dem Steuerkreuz bewegt ihr eure Spielfigur, mit dem Stylus euer Sichtfeld. Die Schultertasten dienen zum Feuern – für präzise Schüsse legt ihr die Waffe durch zweimaliges Berühren des Touchscreens an. Das ist bereits bei mittlerer Distanz sehr ratsam, da ihr sonst eine Menge Munition durch die Gegend jagen müsst, bevor ihr einen Feind unschädlich machen könnt. Ein zweimaliger Druck nach unten oder oben auf dem Steuerkreuz lässt euren virtuellen Krieger in die Hocke gehen oder sprinten. Allerdings funktioniert diese Doppelbelegung in der Praxis etwas umständlich.

AUGENWEIDE

Wie zuvor erwähnt, resultiert die tolle Atmosphäre aus der gelungenen Technik des Spiels. In grafischer Hinsicht stehen teilweise simple Texturen der konstant flotten Framerate und den toll geskripteten Events mit zahlreichen Fahrzeugen und nett animierten Spielfiguren gegenüber, während der Sound auf ganzer Linie überzeugt. Die Musik passt hervorragend zur militärischen Aufmachung, die Sprachausgabe klingt auch auf Deutsch sehr gut und die Effekte wie Waffensounds und Explosionen geben keinen Anlass zur Kritik. Abgerundet wird das Shooter-Vergnügen durch einen tollen Mehrspielermodus, den ihr gemeinsam mit Freunden auch mit nur einem Modul spielen könnt. Allerdings vermisst man einen Online-Modus – Mehrspielerduelle finden lediglich lokal per Wi-Fi statt. ■

THOMAS EDER
rettet die Welt.

Man möge mir verzeihen, aber in meiner Freizeit spiele ich momentan neben *Super Mario Galaxy* noch *CoD 4* auf der Xbox 360. Von daher war ich sehr überrascht, wie viele Elemente des Spiels auch in der Handheld-Fassung vorhanden sind. Spielerisch wie technisch gibt's bis auf Kleinigkeiten nur wenig zu beanstanden – insgesamt hatte ich meine Freude an dem Spiel. Volljährige Shooter-Fans, die sich von ein paar kleineren Macken nicht abschrecken lassen, können unbesorgt zuschlagen!

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	n-Space
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-4
Web:	www.activision.de
Alternativen:	Metroid Prime Hunters

- Tolle Atmosphäre
- Ordentliche Technik
- Abwechslungsreiche Missionen
- Etwas überladene Steuerung

WERTUNG STEUERUNG 77% GRAFIK 81% SOUND 82%

MULTIPLAYER **78%** SINGLEPLAYER **80%**

Call-of-Duty-Feeling für die Hosentasche: Gelungene Shooter-Action mit abwechslungsreichem Gameplay.

Orcs & Elves

Zwergenbier-Party im Dungeon!

OLDSCHOOL Die Grafik erinnert an klassische Rollenspiele vergangener Tage. BILD: N-ZONE

Das Entwicklerstudio id Software ist den meisten Action-Fans als Entwickler einiger Meilensteine in der Historie der Ego-Shooter bekannt. Unter diesem Aspekt ist *Orcs & Elves* ein eher ungewohnter Titel – handelt es sich dabei doch streng gesehen um ein rundenbasiertes Taktik-RPG. Dies klingt träger, als das Spiel dann in der Praxis ist – eine Runde entspricht einer Bewegung in eine der vier Richtungen des Steuerkreuzes oder einer Aktion wie Angriff, Gegenstände anwenden oder etwas bedienen. So tippt ihr euch recht flott durch weitläufige Dungeons voran und kämpft dabei mit Waffen und Magie gegen zahlreiche unterschiedliche Gegnertypen. Diese haben verschiedene Schwachpunkte – ihr müsst also taktisch vorgehen und dann gezielt mit dem richtigen Zauber oder der richtigen Waffe angreifen. Außerdem gibt's noch eine Menge Items wie Ringe, Zaubertränke, Rüstungen, Waffen und das sich beim Genuss auf eure Sicht auswirkende Zwergenbier (!). Diese verwaltet ihr auf dem unteren Bildschirm, wahlweise mit dem Stylus oder dem Steuerkreuz und Buttons. In den Dungeons müsst ihr aber nicht nur kämpfen und Items sammeln, sondern auch Aufgaben erfüllen und kleine Rätsel lösen, was für ordentlich Abwechslung im unkomplizierten Gameplay sorgt.

Trotz mittelprächtiger Optik versprüht das Spiel seinen ganz eigenen Charme – lediglich bei der lieblosen akustischen Untermalung des Spiels hätten sich die Entwickler mehr ins Zeug legen können. Dennoch ist *Orcs & Elves* ein motivierendes Spiel, das Fans klassischer RPGs mit den großen, düsteren Dungeons und den zahlreichen Items in seinen Bann zieht. **(te)**

TEST

ORCS & ELVES

Genre:	Taktik-Rollenspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	id Software
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Final Fantasy III

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 77% SOUND 73%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 80%

Klassisch präsentiertes RPG, das weniger technisch, aber dafür mit seinem motivierenden Gameplay begeistert

Honeycomb Beat

Stylishe, anspruchsvolle Knobelei

ABGEFAHREN Auf dem oberen Bildschirm laufen coole Hintergrundanimationen ab. BILD: N-ZONE

In dem Puzzle-Titel aus dem Hause Eidos dreht sich alles um sechseckige Waben. Diese haben zwei verschiedenfarbige Seiten, sind auf dem unteren Bildschirm nebeneinander angeordnet und können durch einen Beat – das Antippen einer Wabe – mit dem Stylus umgedreht werden. Wenn ihr eine Wabe umdreht, rotieren allerdings automatisch die direkt angrenzenden Waben ebenfalls zur anderen Seite. Aus diesem grundlegenden Gameplay ergeben sich zwei verschiedene Spielmodi: der umfangreiche und fordernde Puzzle-Modus und der zeitkritische Evo-Modus. In Ersterem ist es das Ziel, mit einer begrenzten Anzahl an Beats sämtliche Waben auf die weiße Seite zu drehen, im Evo-Modus müsst von unten nach oben wachsende Waben abbauen, indem ihr eine Reihe mit gleichfarbigen Waben bastelt. Vor allem in den späteren der zahlreichen Levels steigt der Schwierigkeitsgrad schnell an. Im Evo-Modus hingegen sind eure Reflexe und Geschwindigkeit gefragt – die Waben wachsen mit der Zeit erschreckend schnell in die Höhe. Die beiden Spielmodi bieten also Abwechslung, wirken aber nicht so suchterregend wie beispielsweise *Meteos* oder *Lumines*. Ähnlich wie bei den Puzzle-Meisterwerken von Q-Entertainment spielt auch in Eidos' *Honeycomb Beat* die Präsentation und dabei vor allem die Musik eine große Rolle. Das Spielgeschehen spielt sich komplett auf dem unteren Bildschirm ab – oben dürft ihr eine coole bewegte Visualisierung der stylishen Electro-Sounds auswählen. Insgesamt macht *Honeycomb Beat* einen rundum guten Eindruck, selbst wenn es nicht das Suchtpotenzial von *Meteos* in sich hat. **(te)**

TEST

HONEYCOMB BEAT

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Hudson
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Meteos

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 71% SOUND 82%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 75%

Spaßiges Denkspiel, das durch seine coole Präsentation und die beiden unterschiedlichen Spielmodi besticht

Boulder Dash Rocks!

Retro-Rockford ist zurück!

Rockford geht auf dem DS erneut auf Schatzsuche. Diesmal versucht er, das Herz seiner Geliebten Crystal zu erobern, indem er ihr den schönsten und größten Diamanten zum Geschenk macht. In vier Welten bewegt ihr den knuddeligen Helden durch insgesamt 130 Levels. Dabei sammelt ihr so viele Diamanten wie möglich ein und achtet auf kleine Bösewichte, herabfallende Felsbrocken oder versteckte Fallen. Nachdem ihr möglichst alle Edelsteine eines Levels aufgesammelt habt, lauft ihr schnell zum Ausgang. Im Mehrspieler-Modus geht ihr auch zu zweit auf Diamanten-Jagd. Seit dem C64-Zeitalter gehört die *Boulder Dash*-Reihe zu den Klassikern der Videospiele-Welt. *Boulder Dash Rocks!* feiert ein gelungenes Comeback auf dem DS. Durch unzählige Levels mit kniffligen Herausforderungen und eine hübsche Optik kommt hier richtig Retro-Spielspaß auf. Während alte *Boulder Dash*-Hasen ohne Zögern zugreifen, sollte die jüngere Generation getrost mal Probe spielen. **(mk)**

TEST

BOULDER DASH ROCKS!

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	10tacle Studios
Entwickler:	10tacle Studios mobile
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	22. November 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.boulder-dash-rocks.com
Alternativen:	Bomberman DS

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 78% SOUND 76%

MULTIPLAYER **81%** SINGLEPLAYER **82%**

Rockford ist einfach kult! Die Schatzsuche im neuen Gewand bringt den Retro-Spaß auf den DS.

WEGWEISER Mit dem Steuerkreuz sucht ihr den richtigen Weg zu den Diamanten. BILD: N-ZONE

TEAMWORK Hier ruft Marge per Megaphon Bürger herbei, damit sie eine Leiter für Lisa bilden. BILD: N-ZONE

Fakten

- 12 Missionen
- 4 Mehrspielermodi, auch via Single-Card
- Spielt per Stylus an Homer rum
- Über 20 Minuten Zwischensequenzen

Die Simpsons – Das Spiel

Hüpfspiel mit Humor

Im Gegensatz zu den *Simpsons*-Spielen auf anderen Plattformen kommt die Simpsons-Sippe auf dem DS in 2D daher. Ähnlich wie bei *New Super Mario Bros*. steuert ihr 3D-Figuren durch zweidimensionale Hintergründe. Die sind im Zeichentrick-Look gehalten und wirken wie von Hand gemalt. Dadurch ist es aber leider nicht immer klar, auf welche Objekte ihr springen könnt. Im Spiel hüpft und prügelt ihr euch mit Homer, Bart, Marge und Lisa durch bekannte Serienschauplätze. Das Gameplay ist simpel und recht kampfbetont, bietet aber ein interessantes Kooperations-Feature. Ihr schaltet immer wieder zwischen zwei Figuren hin und her, um deren Fähigkeiten zum Weiterkommen zu nutzen. Lisa bedient sich etwa der Macht ihres Gottes, um Gegenstände zu verschieben. Leider wechselt ihr stets an festen Stellen zwischen den Charakteren. Dennoch unterhält das wirklich gut, ist aber schnell durchgespielt. Danach reizt der Titel kaum noch und die vier Mehrspielermodi fesseln euch auch nicht lange an das Handheld. Der Humor ist aber die klare Stärke des Spiels und gerade die Zwischensequenzen ließen uns immer wieder grinsen. **(sst)**

TEST

DIE SIMPSONS – DAS SPIEL

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Redwood Shores
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	30. Oktober 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.ea.com/simpsons
Alternativen:	New Super Mario Bros.

WERTUNG STEUERUNG 74% GRAFIK 76% SOUND 79%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **77%**

Solides Hüpfspiel mit witzigen Einfällen, das leider viel zu schnell vorbei ist

RETRO-LOOK Hier steuert ihr einen Diamanten durch ein Labyrinth. Daffy darf ihn nicht erwischen. BILD: N-ZONE

Fakten

- 20 Minispiele
- Deutsche Sprachausgabe
- Basiert auf dem gleichnamigen Cartoon von 1953
- Multicard-Mehrspielermodus

Looney Tunes: Duck Amuck

Bringt Daffy zur Weißglut!

Erinnert ihr euch an die *Looney Tunes*-Folge, in der Daffy Duck ständig vom Zeichner des Cartoons übel mitgespielt wird? Die hieß im Original „Duck Amuck", was so viel wie „Ente rastet aus" bedeutet. Genau auf dieser Folge basiert das innovative DS-Spiel, bei dem ihr die tollpatschige Ente Daffy so lange ärgern müsst, bis sie durchdreht. Dazu müsst ihr auf verschiedene Art und Weise mit Daffy, der auf dem unteren Screen herumlungert, interagieren. Er ist natürlich mies drauf und meckert an den aktuellen Videospielen herum oder überlegt sich hin und wieder, in welchem Game er gerade steckt. Das ist nicht nur genial inszeniert, sondern auch euer Motto: Ihr stupst ihn in den richtigen Momenten an, bemalt ihn oder fummelt in seinen Gedankenblasen herum. Auf diese Weise findet ihr insgesamt 20 Minispiele, die spielerisch jedoch oft sehr simpel geraten sind. Ihr sortiert Karten, blast Kerzen aus oder drückt bei geschlossenem DS (!) auf die Schultertasten. Für *Wario Ware*-verwöhnte Spieler ist das leider etwas zu wenig. Da helfen auch die makellose Präsentation und die gute Sprachausgabe nicht. **(sst)**

TEST

LOONEY TUNES: DUCK AMUCK

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Warner Bros. Interactive
Entwickler:	WayForward Technologies
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 35,-
Termin:	30. November 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.wbgames.com
Alternativen:	Wario Ware Touched

WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 82% SOUND 77%

MULTIPLAYER **69%** SINGLEPLAYER **71%**

Geniale Spielidee, die leider durch mittelmäßige Minispiele enttäuscht. Für Daffy-Fans jedoch ein Muss!

Bomberman Story DS

Nettes Adventure mit super Mehrspieler-Modus

Im mittlerweile zweiten *Bomberman* für den DS stehen ein Story- und ein Battle-Modus zur Auswahl. Während ihr euch in Letzterem in bester *Bomberman*-Manier mit KI- oder am besten menschlicher Gegnern die Bomben um die Ohren werft, ist der Story-Modus ein nettes Action-Adventure mit spannender Geschichte, netten Zwischensequenzen und abwechslungsreichem Missionsdesgin. Dabei levelt ihr eure Spielfigur namens White auf, verbessert ihre Fähigkeiten und schaltet die verschiedensten Feinde mit bombigen Argumenten aus. In den weitläufigen Arealen trifft White während seiner Mission auch auf eine Reihe freundlich gesinnter Passanten, die ihm Hinweise geben oder Items verkaufen. Für zusätzliche Abwechslung sorgen einige Minispiele, die ihr im Gegensatz zum Hauptspiel auch mit dem Stylus oder sogar dem Mikrofon steuert. Das Hauptgeschehen spielt sich auf dem unteren Bildschirm ab, oben könnt ihr euch die hilfreiche Karte oder euer Inventar anzeigen lassen. Der Spielverlauf an sich ist kurzweilig, abwechslungsreich und vermag es, den Spieler mit den zahlreichen Features schnell in seinen Bann zu ziehen.

Doch auch der Mehrspieler-Modus hat es in sich: Via Nintendo-Wi-Fi tretet ihr mit bis zu acht Spielern auf einmal zu klassischen *Bomberman*-Matches an – mit nur einem Modus können stolze vier Spieler gleichzeitig antreten. Dank einer Vielzahl an Einstellungsmöglichkeiten dürft ihr euch eure Matches auch noch ganz nach Wunsch konfigurieren. In technischer Hinsicht besticht das Spiel durch seine zuckersüße Comic-Optik, auch wenn es nicht wirklich spektakulär präsentiert wird. Musik und Soundeffekte runden das sehr positive Gesamtbild des zweiten DS-*Bomberman* hervorragend ab. Für Fans des explosiven und spaßigen Spielehelden ein Muss! **(te)**

BOMBIG Im Mehrspieler-Modus geht's so richtig ab. BILD: N-ZONE

TEST

BOMBERMAN STORY DS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Hudson
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-8
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Bomberman DS

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 81% SOUND 78%

MULTIPLAYER **83%** SINGLEPLAYER **81%**

Rundum gelungenes Bomberman mit motivierendem Story-Modus und vorbildlicher Mehrspieler-Unterstützung.

Mega Man Star Force: Dragon

Bekannte Rollenspiel-Serie im neuen Gewand

Omega-Xis landet auf dem blauen Planeten und warnt den wackeren Jungen Geo Stelar vor einem außerirdischen Angriff. Durch eine Spezialbrille seines Vaters entdeckt Geo das elektromagnetischen System Wellenstraße und zieht zusammen mit Omega-Xis in den Kampf gegen die Außerirdischen. Die Geschichte um Geo Stelar findet (wie schon in den *Battle Network*-Teilen) auf zwei Ebenen statt. In der Welt der Menschen treibt ihr die Geschichte voran, während ihr auf der Wellenstraße knackige 3D-Echtzeitkämpfe gegen die Aliens bestreitet. Dafür steht euch eine große Auswahl an Kampfkarten zur Verfügung, die ihr auch mit Freunden über die Wi-Fi-Connection austauscht. Neben der *Dragon*-Edition sind auch noch die Teile *Pegasus* und *Leo* erhältlich. Diese unterscheiden sich lediglich in der Ausrichtung des Basis-Charakters, die Geschichte ist in allen drei Ausgaben gleich. Zwar bietet *Mega Man Star Force: Dragon* mit knapp 40 Stunden eine lange Spielzeit, dafür leidet der Titel aber an chronischer Ideenarmut. Einen Großteil des Gameplays gab es schon in *Battle Network*. Aber das wird einen *Mega Man*-Fan wohl kaum erschüttern. **(mk)**

FALSCHE FREUNDE In der Menschenwelt redet ihr mit Leuten und tauscht Kampfkarten für den Kampf. BILD: N-ZONE

TEST

MEGA MAN STAR FORCE: DRAGON

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	23. November 2007
Spieler:	1
Web:	www.capcom-europe.com
Alternativen:	Mega Man Battle Network

WERTUNG STEUERUNG 63% GRAFIK 68% SOUND 69%

MULTIPLAYER **69%** SINGLEPLAYER **68%**

Der Mangel an Neuerungen vermiest den Spielspaß an dem Rollenspiel im Mega-Man-Kostüm.

Fakten

- Online-Rennen
- Einzel- und Multi-Karten-Spiel …
- … für bis zu 8 Spieler
- Online-Bestenlisten
- Originale Auto-Lizenzen
- Schadensmodelle

Need for Speed ProStreet

Rasante Rennaction für die Hosentasche.

BLEIFUSS Auf der Innenbahn seid ihr in dieser Situation klar im Vorteil. BILD: N-ZONE

Ab in die Karre und das Gaspedal durchtreten heißt es auch auf dem DS. Im neuen *Need for Speed ProStreet* bewegt ihr euer Auto nicht mehr durch illegale Straßenrennen, sondern stellt ab sofort euer Können im Motorsport unter Beweis. Im Karriere-Modus gewinnt ihr möglichst viele Events, um König der Straße zu werden. Neben normalen Rennen und den bekannten Drift-Rennen heizt ihr dabei auch durch neue Herausforderungen. Im Shootout ist die Strecke in fünf Sektoren unterteilt, in denen ihr am Ende des Rennens möglichst die Bestzeit haltet. Die fetten Preisgelder investiert ihr dann in neue Autos oder motzt eure alte Karre auf. Auch für heiße Rennduelle zwischen euch und euren Freuden ist gesorgt. Mit bis zu acht Spielern rast ihr sowohl im Einzelkarten-Spiel, als auch im Multi-Karten-Spiel durch sämtliche Renntypen. In packende Online-Rennen treten bis zu vier Racing-Fans gegeneinander an. Die hohe Anzahl an Spielmodi und eine schicke Optik sorgen für unterhaltsame Rennspiel-Action. Für Anfänger ist das teilweise zu realistische Fahrverhalten der PS-Boliden etwas gewöhnungsbedürftig. Profis dürfen aber gerne zusteigen. **(mk)**

TEST

NEED FOR SPEED PROSTREET

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Black Box
USK-Freigabe:	Ohne Besachränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	22. November 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.needforspeed.de
Alternativen:	Asphalt 2: Urban GT

WERTUNG STEUERUNG 76% GRAFIK 79% SOUND 81%

MULTIPLAYER **78%** SINGLEPLAYER **80%**

Ein solides Rennspiel mit vielen Spielmodi und Online-Rennen. Rennspiel-Herz, was willst du mehr?

Fakten

- 15 Missionen
- Komplett zerstörbare Umgebung
- Mehr als 20 Waffensysteme
- 9 Mehrspieler-Karten
- Isometrische 3-D Umgebungen

Warhammer 40.000: Squad Command

Rundenbasierte Kämpfe im Endzeit-Szenario

TERMINIERT Der gegnerische Zeitgenosse ist umstellt und wird gleich das Zeitliche segnen. BILD: N-ZONE

In der Zukunft tobt ein alles vernichtender Krieg. Auf der Seite der Elite Space Marines versucht ihr, den Angriff der niederträchtigen Chaos Space Marines abzuwehren und mit voller Kraft zurückzuschlagen. In dem rundenbasierten Strategiespiel im Endzeit-Szenario bewegt ihr insgesamt sechs Einheiten durch feindliches Gebiet, spürt gegnerische Truppen auf und macht ihnen den Garaus. Sowohl für die Bewegung als auch für die Angriffe stehen euch dieselben Aktionspunkte zur Verfügung, die ihr wohlüberlegt verteilen solltet. Legt ihr demzufolge eine weite Strecke zurück, verringert sich eure Feuerkraft. Leider sind die 15 Missionen des Spiels sehr schnell durchgespielt und allzu viel Spieltiefe dürft ihr bei dem Titel auch nicht erwarten. Dafür funktioniert die Steuerung per Touchscreen gut und optisch macht *Warhammer 40.000: Squad Command* eine sehr gute Figur. Ihr zerlegt neben euren Gegnern auch die komplette Umgebung. Der Mehrspieler-Modus bietet neben Multi-Karten-Gefechten für bis zu acht Spieler auch einen Online-Modus. Für den schnellen Strategie-Einsatz zwischendurch ist *Squad Command* durchaus geeignet. **(mk)**

TEST

WARHAMMER 40.000: SQUAD COMMAND

Genre:	Strategie
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Red Lynx
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	07. Dezember 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.redlynx.com
Alternativen:	Panzer Tactics DS

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 82% SOUND 76%

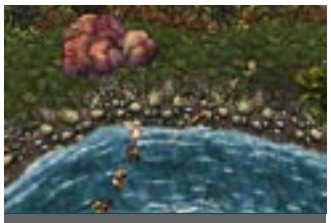
MULTIPLAYER **75%** SINGLEPLAYER **74%**

Die actionorientierte Strategie-Kost ist leider etwas kurz, spielt sich aber gut und sieht fantastisch aus.

Operation: Vietnam

Taktische Baller-Action zum Budget-Preis

In Eidos' Action-Titel schlüpft ihr in die Rollen von vier wackeren Soldaten, die sich nach einem Helikopterabsturz über feindlichem Gebiet durch den Dschungel kämpfen müssen. Das klingt wie ein käsiger Actionfilm, entpuppt sich aber als Taktik-Shooter mit einigen cleveren Ideen. Ihr habt stets die Kontrolle über einen Soldaten, könnt aber auf dem Touchscreen zwischen den mit verschiedenen Fähigkeiten ausgestatteten GIs hin und her wechseln und sie kommandieren. Dies funktioniert ganz gut, lediglich das (nicht einstellbare) Zielsystem euer Spielfiguren trübt das unkomplizierte Spielvergnügen ab und an ein wenig. In Hinsicht auf die Technik macht der für faire 30 Euro erhältliche Titel einen weitgehend netten Eindruck und auch der Umfang ist mit 20 Missionen voll in Ordnung. **(te)**



ACTIONREICH Oft fliegen euch die Kugeln um die Ohren. BILD: N-ZONE

TEST
OPERATION VIETNAM

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Majesco
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Warhammer 40.000 SC

WERTUNG — STEUERUNG 68% GRAFIK 76% SOUND 75%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 73%

Schlichte Baller-Action, die unter einigen Schwächen bei der Steuerung leidet.

Der goldene Kompass

Film-Versoftung mit einigen Macken

Noch vor dem Start des Kinofilms steht bei uns das passende Spiel in den Läden. In der DS-Version steuert ihr die Heldin Lyra und den Panzerbären Iorek durch insgesamt 42 Abschnitte. Dabei erledigt ihr Sprungpassagen, löst Rätsel mittels eures goldenen Kompasses und bekämpft Gegner. Lyra setzt außerdem ihren wandlungsfähigen Dämon Pan ein, um weiterzukommen. Der kann sich beispielsweise in einen Vogel verwandeln, um weit entfernte Schalter zu betätigen. Zwischen den Levels werden leider nur Standbilder geboten. Das mag für Fans der Kinovorlage und der Bücher sicher unterhaltsam sein, doch die hakelige Steuerung und die steifen Animationen trüben den Spielspaß. Zu keiner Zeit kann der Titel wirklich glänzen und bietet abgesehen vom stattlichen Umfang spielerisch leider nur Mittelmaß. **(sst)**

HILFE Euer Dämon betätigt schwer erreichbare Schalter. BILD: N-ZONE

TEST
DER GOLDENE KOMPASS

Genre:	Sega
Hersteller:	A2M
Entwickler:	EnjoyUP
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	30. November 2007
Spieler:	1
Web:	www.goldencompassgame.com
Alternativen:	–

WERTUNG — STEUERUNG 68% GRAFIK 73% SOUND 72%

MULTIPLAYER 69%

SINGLEPLAYER 60%

Mittelmäßige Filmumsetzung ohne große Stärken, die nur für Fans spannend ist.

Spyro: The Eternal Night

Eintöniges Hüpfspiel mit dem lila Drachen

Der kleine lila Drache Spyro wird von einer Vision heimgesucht. Dunkle Mächte wollen die Welt in ewige Finsternis stürzen, was Spyro und seine Freunde natürlich verhindern müssen. Wer lebt schon gern in ewiger Finsternis? In gewohnter Spyro-Manier springt ihr durch bunte und abwechslungsreiche Levels und besiegt alles, was euch in die Quere kommt. Dabei steht euch nicht nur der Feueratem – Standard für jeden richtigen Drachen – zur Verfügung, sondern auch die Kräfte von Eis, Erde und Elektrizität. Außerdem könnt ihr durch das Aufsammeln von Edelsteinen diese Attacken aufleveln. Zwar ist die Spielzeit für ein Jump & Run ganz ordentlich, dafür wird das simple Rumgehopse aber sehr schnell eintönig. Daran ändern auch die Stimmen von Gary Oldman und Elijah Wood leider gar nichts. **(mk)**

SCHLAGKRAFT Den Bösewichtern verpasst ihr einen Hieb. BILD: N-ZONE

TEST
THE LEGEND OF SPYRO ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sierra/Vivendi
Entwickler:	Amaze
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 35,-
Termin:	16. November 2007
Spieler:	1
Web:	www.sierra.com
Alternativen:	Super Mario 64

WERTUNG — STEUERUNG 61% GRAFIK 66% SOUND 67%

MULTIPLAYER 61%

SINGLEPLAYER 63%

Ein stellenweise langweiliges Jump & Run, dem es leider an Tiefgang fehlt.

Wer wird Millionär?

Ohne Jauch geht's auch? Nicht wirklich.

Das Erfolgsrezept von *Wer wird Millionär?* hat sich bewährt: Straffe Fragen, Mitgefühl mit den Kandidaten, ein spritziger Moderator und Spaß am Mitraten zu Hause. Eine Zutat – die Fragen – sind in der DS-Version immerhin enthalten und auf *WWM?*-Niveau. Der größte Nervfaktor des Titels: Es gibt nur eine einzige Hintergrundmusik, ganz egal, in welcher Gewinnzone ihr euch befindet. Eine Speicherfunktion für eure Millionensummen ist genauso wenig integriert wie Kameraschwenks durchs virtuelle Publikum. Schade eigentlich, denn die PC- und DVD-Spiele waren richtig gut inszeniert. Zumindest gibt ein Moderator zwischendurch seinen Kommentar zum Spielgeschehen ab, doch sonderlich viele verschiedene Sprachsamples hat man der Plaudertasche leider nicht spendiert. Lieber freitags und montags RTL einschalten! **(mk)**

WITZIG, SPRITZIG Die Qualität der Fragen ist gewohnt hoch. BILD: N-ZONE

TEST
WER WIRD MILLIONÄR?

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Route 1 Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	25. Oktober 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Smarty Pants (Wii)

WERTUNG — STEUERUNG 80% GRAFIK 55% SOUND 38%

MULTIPLAYER 53%

SINGLEPLAYER 53%

Zwar bietet der Titel viele Fragen, patzt aber gewaltig bei Inszenierung und den Features.

AKTUELLES AUS JAPAN

SVEN EICHELBERG berichtet.

Startprobleme bei Super Mario Galaxy?

Erst kürzlich erlebte ich auf der Tokyo Games Show, wie wenig es die Japaner stört, für ihr liebstes Hobby einen riesigen Massenandrang in Kauf zu nehmen. Daher stellte ich mir den Andrang zum *Super Mario Galaxy*-Launch ähnlich imposant vor. Im Hightech- und Gaming-Paradies Akihabara würden sich die Nintendo-Fans sicherlich vor den Geschäften stapeln – dachte ich zumindest. Mit dieser Vorstellung (und den Bildern des *Halo 3*-Launches in den USA im Hinterkopf) zog ich in aller Frühe in Richtung Akihabara, um noch ein Exemplar zu ergattern. Doch das Bild, welches sich mir dort schließlich bot, konnte überraschender nicht sein. Die einzigen Personen vor den verschlossenen Toren des Elektronikriesen „Yodobashi Camera" waren die in Japan üblichen Security-Angestellten. Immerhin wuchs die Personenzahl kurz vor Ladenöffnung auf eine Handvoll Leute an. Dennoch schien der *Super Mario Galaxy*-Stapel selbst nach einer vollen Stunde nicht kleiner geworden zu sein. Hat Japan Mario etwa nicht mehr lieb? Es stimmt zumindest nachdenklich, wenn Akihabara am Launchtag eines neuen *Super Mario*-Titels so ruhig bleibt. Könnten die japanischen Verkaufszahlen etwa hinter den hohen Erwartungen zurückbleiben? Hoffen wir mal, dass der Schein trügerisch war.

QUAL DER WAHL Für welche Prämie würdet ihr euch entscheiden?

Schöne Bescherung!

Bei diesen Prämien wünschen wir uns nach Japan. Sofort!

WIR SIND NEIDISCH | Platin-Mitglieder des Club Nintendo dürfen dieses Jahr aus tollen Prämien auswählen.

So, jetzt reicht es! Da bekommen japanische Zocker all die Spiele viel eher als wir, und nun das! Jedes Club-Nintendo-Mitglied mit mehr als 400 Punkten darf sich eine von drei genialen Prämien aussuchen. Absolutes Highlight ist das SNES-Pad für VC-Games, das einfach genialen Retro-Flair verströmt. Ebenfalls vor Neid lässt uns der Soundtrack zu *Super Mario Galaxy* erblassen. Jeder, der bereits die Orchester-Stücke des neuen Miyamoto-Meisterwerks gehört hat, wird sich nach den zwei CDs verzehren. Als dritten Streich gibt es zwei Tischkalender mit Nintendo-Motiven. Okay, niemand wird den Kalender wählen. Vielmehr werden sich die Nintendo-Fans qualvoll zwischen Controller und Soundtrack entscheiden müssen. Wir stehen währenddessen mit leeren Händen da und hoffen, dass die coolen Teile bald auch bei uns erhältlich sind. Schließlich haben auch europäische Fans ein kleines Dankeschön verdient. Also Nintendo, bitte schenkt uns auch solche tollen Goodies! Als kleinen Trost könnt ihr euch sicher sein, dass auch die japanischen Nintendo-Fans sehr tapfer sein müssen. Der Soundtrack erscheint erst im Januar 2008 und der SNES-Controller gar erst im April nächsten Jahres. **(sst)**

NEWS-TICKER

JEDER SECHSTE JAPANER BESITZT DS Der DS-Hype in Japan ist ungebrochen und kürzlich konnte Nintendo stolz verkünden, bereits 20 Millionen Handhelds verkauft zu haben – nur in Japan wohlgemerkt. Bei einer Einwohnerzahl von 127 Millionen besitzt nun fast jeder sechste Japaner einen DS. Unglaublich, oder?

MEGA MAN FÜR WII? Frisch aus der Gerüchteküchte stammt folgende Story: Bei einem Event zum 20-jährigen *Mega Man*-Jubiläum soll der Designer Keiji Inafune zugegeben haben, dass *Mega Man* für Wii in Planung sei. Das mag durchaus möglich sein – auf dem DS ist es längst etabliert. Wir warten aber lieber auf eine Bestätigung.

Japan- und US-Termine

In den USA oder in Japan erscheinen viele Wii- und DS-Spielehits meist mehrere Wochen früher als bei uns. Importfreunde sehen hier auf einen Blick, wann ein lohnenswerter Titel kommt.

Japan-Termine

Wii Fit	Wii	Erhältlich
No More Heroes	Wii	Erhältlich
Super Swing Golf 2	Wii	Erhältlich
Mario Party DS	DS	Erhältlich
Dragon Quest IV	DS	Erhältlich
Soul Calibur Legends	Wii	13. Dezember
Powerful Pro Baseball	Wii	20. Dezember
Super Smash Bros. Brawl	Wii	24. Januar
Professor Layton	DS	18. Februar
Populus DS	DS	21. Februar

US-Termine

Geometry Wars: Galaxies	Wii	Erhältlich
Contra 4	DS	Erhältlich
Dragon Quest Monsters: Joker	Wii	Erhältlich
Ghost Squad	Wii	Erhältlich
Trauma Center: New Blood	Wii	Erhältlich
NiGHTS	Wii	18. Dezember
Jackass: The Game	DS	8. Januar
Advance Wars: D.o.R.	DS	21. Januar
Rygar	Wii	21. Januar
Ninja Gaiden	DS	4. Februar

Sonic Riders: Zero Gravity

Vööööööllig losgelööööööst von der Eeeeeeerde!

RENNSPIEL | Hersteller: SEGA, Termin: Februar 2008 (USA), Web: www.sega.com

Den blauen Stachelkopf Sonic zeichnet vor allem eines aus: Geschwindigkeit. Seit seinem Hüpfspieldebüt 1991 gab der nette Igel stets Vollgas. Auch wenn seitdem nicht jedes *Sonic*-Game ein Volltreffer war – schnell waren sie alle. Daher wundert es nicht, dass Sonic und seine Kumpels in ihrem nächsten Wii-Auftritt auf futuristischen Gleitern durch abgefahrene Weltraumstrecken düsen. Dabei dürft ihr brandneue Charaktere steuern und die Schwerkraft der Levels beeinflussen. Dadurch werden plötzlich die Seitenwände zur eigentlichen Rennstrecke oder Umgebungsobjekte schweben schwerelos über die Rennstrecke. Das wehrt eure Verfolger ab und bietet euch die Möglichkeit, coole Grind-Tricks auszuführen. Wir sind gespannt, ob der Titel an das Niveau eines *Extreme G* oder *F-Zero* heranreichen wird. **(sst)**

FLUGBRETT Eure Fahrzeuge werden im Spielverlauf zunehmend mächtiger und schneller. BILD: SEGA

ALTE BEKANNTE Ihr wählt eure Spielfigur aus einem vertrauten Cast von Sonic-Charakteren. BILD: SEGA

Schöne Bescherung – Teil 2

In den USA wählen Amazon-Kunden ihr Konsolen-Schnäppchen.

KURIOSES | Eine Wii für umgerechnet 57 Euro? Im Internet könnte das klappen!

KLARE SACHE Dank der ungebrochenen Wii-Liebe in den USA steht der Sieger eigentlich schon fest. BILD: NZONE

Die Einkaufsschlacht vor Weihnachten ist eröffnet und der US-Versandhändler Amazon.com klotzt so richtig. Auf dessen Webseite stimmen die Nutzer momentan ab, von welchem Angebot 1.000 Stück unter die Leute gebracht werden sollen. Eine Wii für 79 Dollar, eine Xbox 360 Arcade für 99 Dollar oder eine PS3 für 139 Dollar? Jeder Kunde hat eine Stimme und wählt seinen Wunsch-Deal. Gewinnt dieses Angebot die Wahl, wird es unter allen verlost, die dafür gestimmt haben. Die Aktion endet leider erst nach dem Redaktionsschluss dieser Seite. Die Wii führt jedoch momentan mit einem bequemen Stand von etwa 50 % der Stimmen. **(sst)**

AKTUELLES AUS DEN USA

BENJAMIN BECKER berichtet.

Weihnachten – powered by Nintendo

Nintendo lässt es kurz vor Weihnachten noch mal so richtig krachen! Anlässlich des US-Verkaufsstarts von *Super Mario Galaxy* gab es eine bombastische Launchparty im Nintendo World Store in New York, bei der Fans das Spiel schon um Mitternacht abgreifen konnten. Wer vorbestellt hatte, durfte sich zusätzlich über eine limitierte Mütze im Klempnerdesign freuen. Diese und ähnliche Aktionen (mein *Phantom Hourglass*-Federstylus ist diese Woche geliefert worden) zahlen sich natürlich aus: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft, das in Amerika traditionell einen Tag nach Thanksgiving beginnt (also dieses Jahr am 23. Oktober), glänzt Nintendo mit traumhaften Verkaufszahlen sowohl im Konsolen- als auch im Handheldbereich.
Ich persönlich freue mich schon sehr auf ausgiebige Streifzüge durch überfüllte Malls und selbstverständlich auch auf die Highlights der kommenden Wochen. Neben *Soul Calibur Legends* steht *Final Fantasy XII: Revenant Wings* (DS) ganz oben auf meiner Liste. Und dann wären da ja noch *Link's Crossbow Training* und *Trauma Center: New Blood*. Wie ich die Feiertage verbringen werde, muss ich wohl nicht mehr näher erläutern. In diesem Sinne wünsche ich euch ein frohes Fest und viel freie Zeit zum Zocken!

NEWS-TICKER

SAMUS MEETS MARVEL? Gerüchteküche, Teil 2: Angeblich soll Activision Samus Aran und Link als spielbare Charaktere in *Marvel Ultimate Alliance* eingebaut haben. Jedoch soll Nintendo letztendlich der Idee einen Riegel vorgeschoben haben. Im Netz kursieren sogar Screenshots mit den Nintendo-Stars. Die Story könnte also wirklich stimmen.

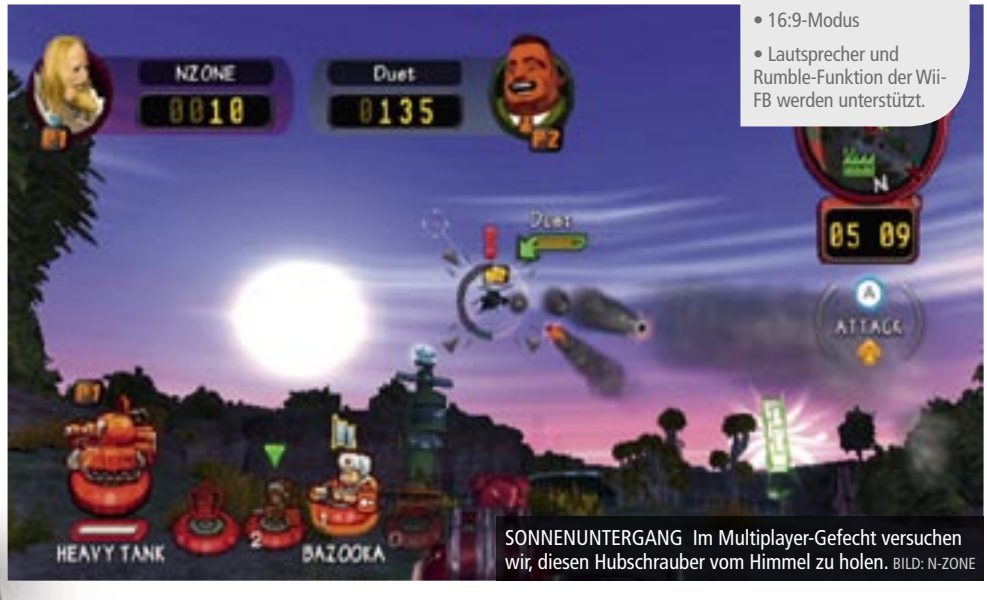
ZAPPER SORGT FÜR UNMUT Der Wii Zapper mag nur ein seelenloses Stück Plastik sein, doch er sorgte in den USA für erhitzte Gemüter. Mehrere Berichte erzählen von Eltern, die dem neuen Zubehör gegenüber sehr skeptisch sind. Größter Kritikpunkt: Das Teil sieht zu sehr wie ein Maschinengewehr aus und macht den Kiddies Lust auf echte Waffen.

Battalion Wars 2

Actionreiche Online-Schlachten an Land, zu Wasser und in der Luft!

Fakten

- 20 Einzelspieler-Missionen
- Online-Modus ...
- … inklusive drei Mehrspieler-Varianten
- Sechs kampfbereite Nationen
- 16:9-Modus
- Lautsprecher und Rumble-Funktion der Wii-FB werden unterstützt.



SONNENUNTERGANG Im Multiplayer-Gefecht versuchen wir, diesen Hubschrauber vom Himmel zu holen. BILD: N-ZONE

AUTOR: MAIK KOCH

Ein zerstörerisches Gerücht macht die Runde. Das Solar Empire entwickelt angebliche eine alles vernichtende Superwaffe. Ohne zu zögern mobilisieren Commander Pierce und Colonel Windsor die Truppen der Anglo Isles und holen auf den Coral Atolls zum Präventivschlag aus.

BOMBENSTIMMUNG Diesen Bomber solltet ihr besser abschießen, bevor er eure Panzerstaffel zerlegt. BILD: N-ZONE

» Freunde der Baller-Action kommen endlich in den Genuss, online gegeneinander zu zocken. «

General Herman und Brigadier Betty von Western Frontier sind die diensthabenden Offiziere des Solar Empire und unterstützen Kaiserin Lei-Qo und Admiral A-Qira dabei, die Angreifer zurückzuschlagen. Doch an der ganzen Sache ist etwas faul. Irgendjemand zieht im Hintergrund die Fäden. Ist Kaiser Vlad von Xylvania vielleicht zurückgekehrt?

ACTION AUF DEM ATOLL

In den ersten Missionen startet ihr auf den Coral Atolls und versucht, diese zu verteidigen. Dabei wird euch die intuitive Steuerung per Wii-Fernbedienung und Nunchuk Schritt für Schritt beigebracht. Ihr bewegt eine angewählte Einheit mit dem Analogstick. Mit der Pointerfunktion der Wii-FB zielt ihr auf feindliche Truppenteile und durch Drücken des B-Knopfes lasst ihr es richtig krachen. Dabei springt ihr mit dem Steuerkreuz der Fernbedienung zwischen den Einheiten eurer Armee hin und her. Die Z-Taste bietet eine Lock-on Funktion, um den Gegner nicht aus den Augen zu verlieren. Mithilfe der A-Taste dirigiert ihr eure anderen Truppenteile indirekt durch die Levels. Dabei schickt ihr die Einheiten zu angewählten Zielen, befehlt ihnen, euch zu folgen oder haltet sie aus dem Kampfgeschehen raus. Die intuitive Bedienbarkeit der Armeen gibt nur wenig Anlass zur Kritik. Lediglich das Springen und seitliche Ausweichen eurer Bodentruppen durch Bewegen des Nunchuks gestaltet sich relativ träge und ist im Grunde überflüssig. Die 20 Storymissionen bieten – neben jeder Menge Action – auch richtig viel Abwechslung. Dafür sorgt nicht zuletzt die große Auswahl an bekannten, aber auch neuen Einheitentypen. So erobert ihr erstmals in der *Battalion Wars*-Serie mit U-Booten, Schlachtschiffen und Fregatten auch die Weltmeere. Hierbei bereitet ihr beispielsweise den Weg für eure Landungsboote und geleitet diese sicher an gut bewachte Strände. Außerdem steigt ihr mit Kampfjets, Helikoptern und schweren Bombern in die Lüfte. Nach einer erfolgreichen Mission werden eure Kampfkünste bewertet und (je nach Rang) Bonusinhalte freigeschaltet.

ONLINE-BALLEREI

Eine weitere Neuerung im Vergleich zum GameCube-Vorläufer sind die umfangreichen Multiplayer-Schlachten via Wi-Fi-Connection. Für zwei Spieler stehen euch gleich drei Spielmodi auf insgesamt 16 Schauplätzen zur Verfügung. Der Skirmish-Modus bietet die einfache Death-Match-Variante. Ihr zerstört möglichst alle Truppen eures Gegners. Wer als Letzter übrig bleibt, gewinnt. Für jede zerstörte Einheit

PANZERABWEHR Der Light Tank ist das beste Kanonenfutter für eure hunrigen Bazooka-Jungs. BILD: NZONE

LUFTKAMPF Mit dem eigenen Hubschrauber schaffen wir Platz für die Invasion durch unsere Bodentruppen. BILD: NZONE

RUUUNGS! Nachdem der feindliche Panzer zerstört ist, erobert ihr die gegnerische Flagge. BILD: NZONE

gibt es Punkte und sollten beide Spieler nach Ablauf des Zeitlimits noch Schiffe, Fahrzeuge oder Bodentruppen besitzen, entscheidet der Punktestand über Sieg oder Niederlage. Im sogenannten Assault-Modus erfüllt ihr verschiedene Missionsziele. Hierfür erobert ihr beispielsweise das feindliche Hauptquartier, während euer Gegner die Verteidigung seiner Basis übernimmt. Zu guter Letzt treten zwei Spieler auch noch im Koop-Modus gegen den Computer an. Schade ist nur, dass ihr dabei nicht die Singleplayer-Kampagne gemeinsam mit einem Freund erlebt, sondern lediglich vier eigens für diesen Modus gebastelte Karten spielt. Egal ob gegen einen Freund oder einen zufällig ausgewählten Gegner, bei unseren Tests liefen die meisten Online-Gefechte flüssig und ruckelfrei.

SIEG ODER NIEDERLAGE

Insgesamt ist *Battalion Wars 2* etwas einfacher als der Vorgänger. Durch die neuen Marineeinheiten dürft ihr nun endlich über den Seeweg angreifen. Auf neue strategische Elemente wurde nahezu gänzlich verzichtet. Auch im Hinblick auf die Optik und den Sound gibt es im Vergleich zum ersten Teil keine Unterschiede. Viele Texturen sind matschig und die meisten Hintergründe leiden an chronischer Farbarmut. Nichtsdestotrotz überzeugt das Spiel nicht nur durch die unterhaltsamen Missionen und die sehr gut angepasste Steuerung. Freunde der Baller-Action kommen endlich in den Genuss, online gegen- und miteinander zu zocken. Ein genauer Release-Termin in unseren Gefilden steht noch nicht fest. ■

AN DEN DOCKS Um die Schiffe in die Schlacht zu führen, erobert ihr zunächst diese Werft. BILD: NZONE

MAIK KOCH
mag's strategischer.

Für meinen Geschmack kommt die taktische Komponente in *Battalion Wars 2* etwas zu kurz. Zwar könnt ihr nicht einfach drauflosballern, sondern müsst versuchen, die richtige Einheit zur richtigen Zeit an die Front zu bringen. Einen wirklichen taktischen Tiefgang lässt der Titel jedoch vermissen. Wer auf die Action des Vorgängers abgefahren ist, wird gerade aufgrund des Online-Modus mit dem zweiten Teil aber mehr als zufrieden sein. Mit der deutschen Version für *Battalion Wars* ist wohl nicht vor Januar 2008 zu rechnen. Wir bleiben dran und halten euch auf www.n-zone.de auf dem Laufenden.

BATTALION WARS 2

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Kuju Entertainment
Sprache:	Englisch
Sprachbarriere:	Niedrig
Europa-Termin:	2008
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Battalion Wars (GC)

- Endlich Online-Baller-Action pur!
- Abwechslungsreiche Einzelspieler-Missionen
- Intuitive Steuerung
- Grafisch auf GameCube-Niveau

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
82%	71%	74%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
81%	78%

Battalion Wars 2 punktet mit guter Steuerung und einem actiongeladenen Online-Modus.

Hama Mii Manager

Miis am PC erstellen und bearbeiten

Neben der Disk mit der Software enthält die Verpackung des Mii-Managers einen USB-Dongle, mit dem ihr eure Miis auf den PC übertragen könnt. Die Software bietet euch dieselben Features wie der Mii-Kanal. Neu und bedingt nützlich ist lediglich die Übertragungsfunktion auf den Rechner. Außerdem findet ihr auf der Disk des Mii-Managers ein Programm namens GlovePIE, das es euch erlaubt, die Wii-Mote auch am PC zu verwenden. Neu ist dies allerdings nicht – im Internet gibt es das spaßige Tool bereits zum Download. Der Preis ist mit etwa 15 Euro dennoch fair. ■

TEST
HAMA MII MANAGER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Hama
Web:	www.hama.com
Preis:	ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Zufriedenstellend

- Inklusive Bluetooth-Dongle
- Miis als Bild speicherbar
- Sehr fairer Preis
- Wenig praktischer Nutzen

WERTUNG ★★★☆☆

Ein spaßiges und preislich faires Tool zum Bearbeiten der Miis, dessen Nutzwert sich allerdings in Grenzen hält

Logic3 Cooling Charge Stand

Standfuß, Kühler und Ladestation in einem!

Nahezu jeder große Hardware-Hersteller hat mittlerweile eine Ladestation für die Wii im Sortiment. So auch Logic3, das seine Ladestation zudem mit Standfuß und einen Lüfter kombiniert. Die Ladestation lädt zwei (beiliegende) AAA-Akkus, wie sie in der Wii verwendet werden. Ladedauer und Laufzeit sind denen der Konkurrenz ähnlich – ein Vorteil ist, dass auch handelsübliche Akkus verwendet werden können. Der Standfuß bietet zudem eine coole blaue Beleuchtung und sorgt mit seinem Lüfter dafür, dass es im Inneren der Wii nicht zu heiß wird. Angemessene 25 Euro müsst ihr für diesen Tausendsassa investieren. ■

TEST
COOLING CHARGE STAND

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic3
Web:	www.logic3.com
Preis:	ca. € 25,-
Preis-Leistung:	Gut

- Normale Akkus verwendbar
- 3 Geräte in einem
- Nette Optik
- Batterien werden „normal" gewechselt

WERTUNG ★★★½☆

Der Cooling Charge Stand bietet eine Menge Features, von denen viele, wie der Lüfter oder das blaue Licht, nicht wirklich nötig sind.

Hama Racing Wiil Pro

Ein besseres Feeling bei Rennspielen!

Nur mit einer Lenkrad-Hülle Rennspiele zu spielen, fühlt sich nicht wirklich authentisch an. Deswegen bietet Hama neuerdings ein Lenkrad an, in dem die Wii-Mote platziert wird und das – wie man es von Lenkrädern gewohnt ist – auf dem Tisch fixiert wird. Beim Spielen macht das Wheel eine gute Figur; dank einer justierbaren Neigungsachse könnt ihr es für euch passend einstellen. Die starken Saugnäpfe sorgen für einen ordentlichen Halt – lediglich die Möglichkeit, es beim Spielen auf dem Schoß zu platzieren, fehlt. Insgesamt eine sinnvolle Anschaffung für Racing-Fans, sofern sich diese nicht vom gesalzenen Preis abschrecken lassen. ■

TEST
RACING WIIL PRO

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Hama
Web:	www.hama.com
Preis:	ca. € 30,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- Einstellbar
- Fester Halt
- Gute Verarbeitung
- Hoher Preis

WERTUNG ★★★½☆

Rennspielfreunde können bedenkenlos zuschlagen, für Gelegenheitsraser lohnt sich die Anschaffung nicht wirklich!

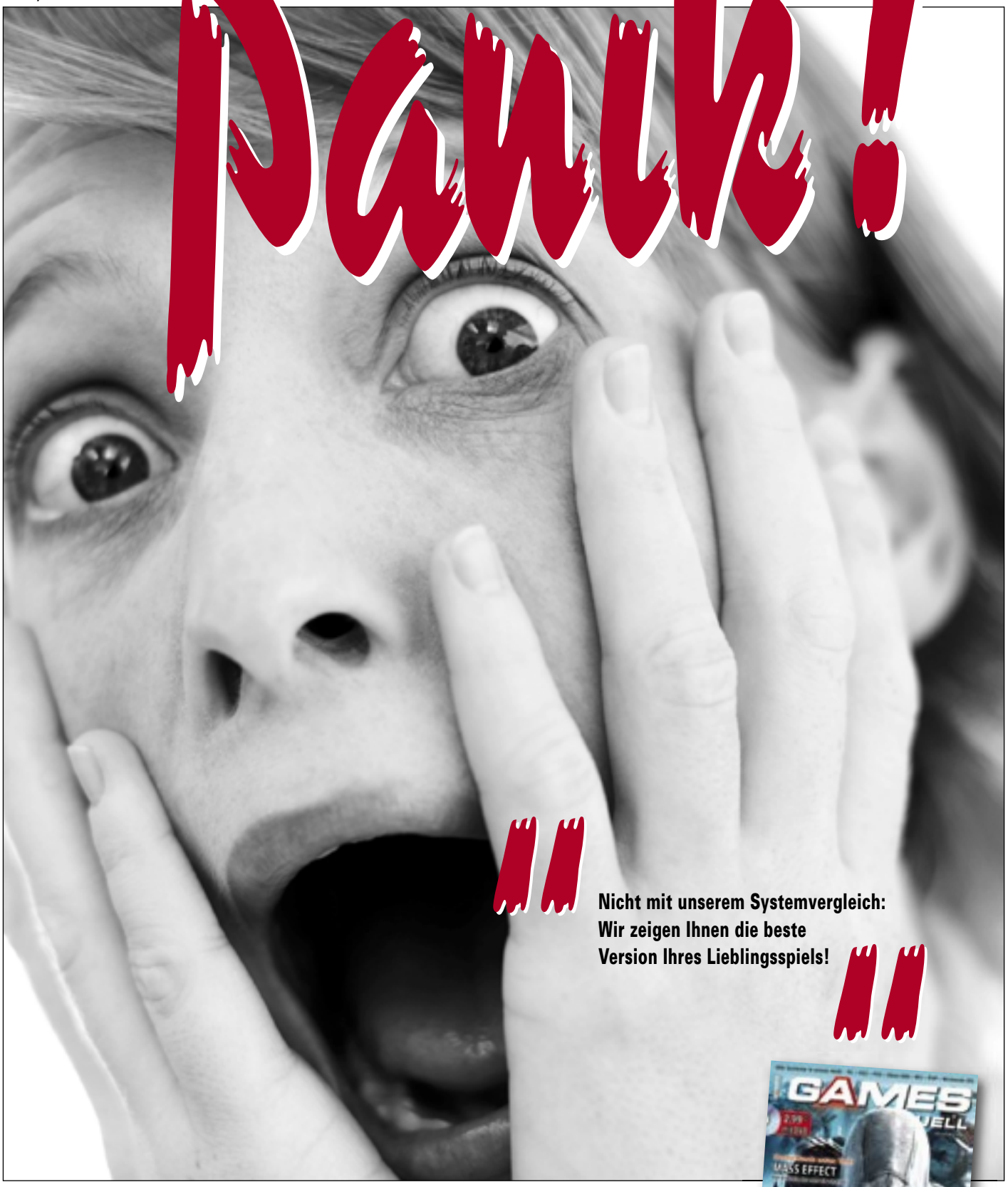
DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
Ladestation	Zubehör	Bigben	€ 20,-	★★★★★
Remote Cover	Zubehör	Brooklyn	€ 10,-	★★★☆☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 25,-	★★★½☆
RGB-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 20,-	★★★½☆
WiiStand	Zubehör	Bigben	€ 17,-	★★★½☆
Wireless Sensor Bar	Zubehör	Hama	€ 15,-	★★★★☆
Wii Dual Charger	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★★
Nyko Charge Station	Zubehör	Nyko	€ 25,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
GAMECUBE				
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
NINTENDO DS				
Crystal Pack	Zubehör	Logic3	€ 15,-	★★★★☆
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★☆
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
DS-Headset	Zubehör	Logic3	€ 10,-	★★★☆☆
DS Lite Reiseset	Zubehör	Madrics	€ 25,-	★★★★☆

www.cynamite.de

Panik?



"

Nicht mit unserem Systemvergleich:
Wir zeigen Ihnen die beste
Version Ihres Lieblingsspiels!

"

GAMES AKTUELL

Alle Systeme – Alle Versionen – Ein Magazin

»Eine Frechheit! Wieso müssen alle Österreicher auf die Schutzhülle verzichten?«

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

SSBB wird der Hammer!!!
FABIAN SCHMIDT

Super Mario Galaxy hat mich nicht enttäuscht! Ein Wahnsinn!
PAUL SCHNEIDER

Ich frage mich, welches Spiel der Wii-Weihnachtshit 2008 werden wird.
NORMAN JUNG

Alles Gute zum Geburtstag, liebe Wii!
STEFFI

Ich hoffe, es kommen mehr Online-Spiele!
LARS

Ich will endlich Sterne in Wii-Punkte tauschen!
KEVIN M.

Seit Kurzem spendiert Nintendo weltweit kostenlose Schutzhüllen für die Wii-FB. Weltweit? Nein! Ein kleines Land im Herzen Europas wird anscheinend nicht beliefert!

DAS HÜLLENLOSE ÖSTERREICH

Hallo N-ZONE-Team!
Ich habe gerade die Hardwareseite eurer Ausgabe 12/07 gelesen. Dabei ist mir diese kostenlose Wii-FB-Hülle sofort aufgefallen und ich wollte mir diese übers Internet bestellen! Zu meinem Bedauern musste ich feststellen, dass dies nur innerhalb von Deutschland möglich ist, was meiner Meinung nach eine bodenlose Frechheit ist. In Österreich wird die Wii genauso verkauft – in genau derselben Version. Wieso müssen also alle Österreicher auf diese Möglichkeit des Schutzes beziehungsweise der Erweiterung verzichten? Ich bin mir sicher, dass ihr daran nichts ändern könnt. Jedoch bitte ich euch beim nächsten Mal, falls wieder so eine Situation mit „kostenlos" kommen sollte, dazuzuschreiben, dass dies für Leute aus Österreich nicht möglich ist!
Danke für euer Verständnis und Grüße aus Österreich,
CHRISTOPH

IST WII WARE EINE GEFAHR?

Hallo, liebe N-ZONE-Redaktion,
ich möchte mal meine Meinung zum Thema „Wii Ware" abgeben. Grundsätzlich finde ich, dass die Wii Ware eine gute Idee ist, nur eben leider nichts für mich. Ich finde es einfach besser, wenn ich ein Spiel auf CD bei mir im Regal stehen habe, anstatt auf meiner Wii-Festplatte. Ich hoffe, dass die Entwickler die niedrigeren Kosten für Wii-Ware-Produktionen nicht missbrauchen werden und nur noch Downloadspiele anbieten werden. Ob man sich eine CD im Laden kauft oder eine Wii-Points-Karte für 20 Euro, macht im Endeffekt auch keinen Unterschied. Ich bezweifle aber, dass die Wii-Ware-Spiele qualitativ mit den Spielen auf CD mithalten können. Es wäre zu schade, wenn nur noch Spiele zum Runterladen herauskommen würden.
CHRISTIAN DETER

ENTTÄUSCHT VON METROID

Liebes N-ZONE-Team,
ich bin massiv enttäuscht vom Spiel *Metroid Prime 3: Corruption*. Ich weiß nicht, ob es an mir oder an den Spielen liegt (wahrscheinlich an mir), aber alle Spiele seit *Zelda: Twilight Princess* sind mir nicht nur zu kurz, sondern auch noch zu einfach. Wahrscheinlich bin ich als erfahrener Zocker auch sehr viel besser geworden. Deshalb bin ich auch mit *Metroid Prime 3* schon nach nur 10 Stunden(!) durch gewesen. Ich wünsche mir extrem schwierige, spannende und lange Spiele für die Wii – im Stil von *Metroid, Zelda* oder *Gothic*.
MISCHA

ENTTÄUSCHT VOM NINTENDO-STAND

Hey N-ZONE-Leute!
Also zuerst einmal möchte ich sagen, dass ich eure Zeitung ganz toll finde und dass ich sie schon seit Ewigkeiten abonniert habe. Also macht weiter so!
Eigentlich wollte ich aber schreiben, dass meine Freundin und ich ehrlich gesagt

KINDERSPIEL Ist Metroid Prime 3 wirklich zu einfach? Immerhin gibt es mehrere Schwierigkeitsgrade inklusive des neuen Hyper-Schwierigkeitsgrads. Der ist sauschwer. BILD: N-ZONE

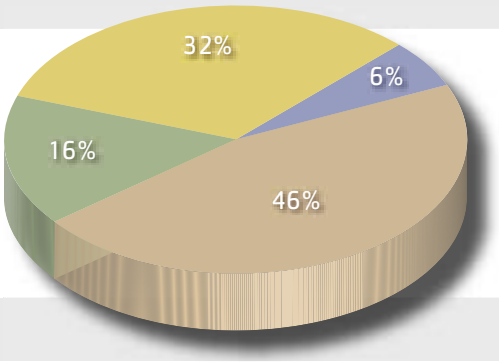
etwas enttäuscht vom Nintendo-Stand auf der letzten GC waren. Ich meine, sie hatten drei Stationen mit dem Mii-Kanal und bestimmt 15 Tische, an denen *Dr. Kawashimas Gehirnjogging* spielbar gewesen ist. Der Stand von Sony dagegen hätte mich beinahe von den Socken gerissen, genauso wie der von EA. Ich will damit nicht andeuten, dass Nintendos Spiele schlecht wären, sondern vielmehr, dass es eben nichts Neues ist. Nun ja, sie wollten bestimmt neue Zielgruppen ansprechen, aber was ist mit uns? Mit denen, die schon nicht mehr warten können, bis es richtig kracht? Nichts von dem *Metroid Prime*-Zauber, nichts vom *Zelda*-Feeling und dem galaktisch guten *Mario*! Das war alles nur für die Presse zugänglich. Okay, *Wii Fit* hat mich beeindruckt – so simpel und doch so mitreißend genial! Ich war schon immer Nintendo-Fan, aber wenn ich mir so die Konkurrenz Sony anschaue, haben deren PS3 und PSP doch einige Vorteile, die die Wii oder der DS nicht haben und umgekehrt. Dass das schon immer so war, ist mir schon klar. Nur dürfen die Vorteile von Sony eben nicht überhand nehmen. Der langen Rede kurzer Sinn: Ich bin der Meinung, Nintendo sollte sich nicht allzu lange auf seinem Höhenflug ausruhen, sondern sich die Mario-Mütze aufsetzen und loslegen!

EURE LESERIN CAROLINA

CASUAL-BETONT Nintendos Stand auf der GC wendete sich vor allem an Nicht- und Gelegenheitsspieler. BILD: NINTENDO

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

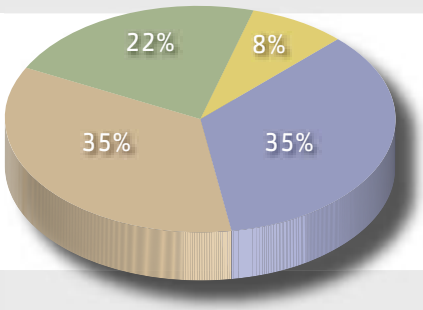


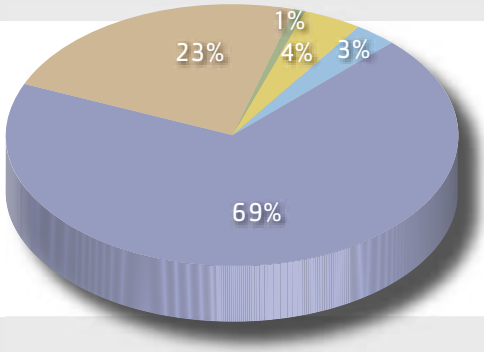
Besitzt ihr eure heruntergeladenen Virtual-Console-Spiele schon in anderen Versionen?

- Ja, ich habe mir meist Spiele heruntergeladen, die ich schon besitze.
- Nein, ich lade nur herunter, was ich noch nicht besitze.
- Es hält sich die Waage.
- Ich nutze die Virtual Console nicht.

Wie viele neue Spiele werdet ihr euch über Weihnachten kaufen oder schenken lassen?

- Drei oder mehr
- Zwei
- Eins
- Gar keins



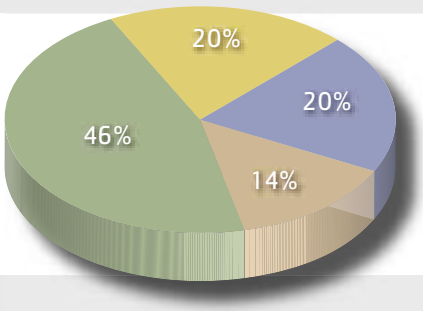


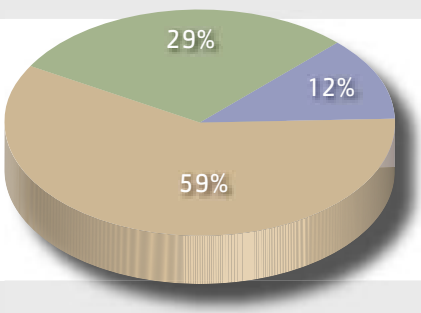
Wünscht ihr euch Wii-Demos, die ihr direkt auf die Konsole downloaden könnt?

- Absolut! Ein solches Feature ist dringend nötig!
- Demos wären ganz gut.
- Ist mir völlig egal.
- Nein, brauche ich nicht.
- Habe keine Wii.

Holt ihr euch den Wii Zapper?

- Ja, auf jeden Fall!
- Ja, aber nur wegen Link's Crossbow Training!
- Ich überlege noch.
- Nein, auf keinen Fall!





Eine neue Wii-FB kostet 40 Euro. Ein fairer Preis?

- Ja, schließlich kann die Wii-FB ne Menge!
- Na ja, 30 Euro fänd ich besser.
- Eine Unverschämtheit! Das Ding ist viel zu teuer!

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

Nicht nur Spielkultur, Fachsimpelei und Gamer-Gerüchte machen im Forum die Runde. Die Community-Mitglieder von www.n-zone.de sind sich auch für gepflegten Blödsinn nicht zu schade. Der User „Joypad" stellte eine wirklich kreative Frage: „Welche drei Dinge würdet ihr retten, wenn euer Haus brennt?" Hui, was für eine Frage! Hier lest ihr die Antworten.

Joypad

Stellt euch mal vor, euer Haus würde brennen und es gäbe noch genug Zeit, genau drei Gegenstände zu retten. Was würdet ihr mitnehmen?

1. Geldbeutel (wegen dem Inhalt)

2. Computer (wegen den Daten)

3. Nintendo DS (weil mir nichts Besseres mehr eingefallen ist)

So, jetzt seid ihr dran!

Julex

Geld, TV und PC!

RoyHtwenty

1.) PC

2.) CD-Sammlung

3.) N64 Zeug

Warum keinen Geldbeutel? Ich hab momentan kein Bargeld, also ...

dsr159

Ich schiebe einfach meinen TV-Schrank (zum Glück auf Rollen) aus dem Haus und hab somit den Schrank selbst, meinen Fernseher, meine PS3 und den GameCube gerettet. Das zähle ich jetzt mal als eins. Dann würde ich noch meinen PC und meinen kleinen Plastiktresor mit meinem Geld mitnehmen.

killer6370

Also ich nehm den Geldbeutel, Videospiele-Koffer und die Wii mit.

xElldIncht

Eine Scheibe Toastbrot, Nutella und ein Messer!

Cyberbob

Den Ordner mit den Verträgen und Versicherungspolicen, Fahrzeugbrief und Kontounterlagen. Dann das Portemonnaie mit Geld, Karten, Führerschein. Das Handy hab ich ja eh immer in der Tasche. Dann noch den Laptop wegen der wichtigen Daten. Alles andere wird ja ersetzt.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

ZWEI KLEINE FRAGEN

Sehr geehrte N-ZONE-Crew,
erst mal ein großes Lob an euch: ihr macht das super, weiter so!
Ich hätte außerdem zwei Fragen.
1. Da ich eine Wii besitze und ein großer *Need for Speed*-Fan bin, wollte ich mir eigentlich *ProStreet* für die Wii kaufen. Dann sah ich jedoch einen Trailer von der Wii-Version, in dem 5- bis 6-jährige Kinder zocken. Ich habe aber auf der Games Convention schon die 360-Version gespielt und hatte den Eindruck, dass das Spiel nicht grade für kleine Zocker geeignet ist. Ich frage mich nun, ob die Wii-Version in irgendeiner Form entschärft ist. Was meint ihr dazu? Soll ich zur Wii- oder zur PC-Variante greifen?
2. Ich kann nirgends einen Termin zur Wii-Version von *Call of Duty 4* finden und mich auch nicht erinnern, dass ihr mal was über einer Wii-Fassung erwähnt habt. Kommt denn das Spiel auch auf die Wii?
Mit freundlichen Grüßen,
VICTOR SCHNEE

Hallo Victor! Zunächst vielen Dank für dein Lob. Wir werden natürlich auch in Zukunft alles daran setzen, jeden Monat tolle Tests und Storys zu bringen. Deine

KoMiiker-Wettbewerb

Unserem Forenuser „ShyGuy2" verdankt ihr unseren neuen KoMiiker-Wettbewerb. Hier baut ihr einen möglichst verrückten Mii. In jeder Ausgabe machen wir euch Vorgaben, die euer Mii erfüllen muss, den Rest bestimmt ihr selbst. Macht ein Foto eures fertigen Miis und schickt es an redaktion@n-zone.de! Wer das abgefahrenste Mii gebaut hat, darf sich auf ein nettes Spiel freuen! Bei exakt gleichen Einsendungen entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir ein verrücktes Mii ohne Haare. Die Resonanz war enorm und am Ende setzte sich Tim Beutell aus Ludwigslust mit seinem Zyklopen durch. Herzlichen Glückwunsch!

Diesmal suchen wir das verrückteste Mii mit umgedrehtem Gesicht. Ja, das ist möglich – ihr müsst nur kreativ sein. Viel Erfolg!

Einsendeschluss: 17. Dezember 2007

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
Die Simpsons – Das Spiel (Wii)

EINAUGE Keine Haare und nur ein Auge – Tims Mii ist kreativ und erfüllt die Teilnahmebedingungen. BILD: PRIVAT

Fragen können wir auch beantworten. *Need for Speed ProStreet* ist auf der Wii inhaltsgleich zu allen anderen Versionen, daher kannst du beruhigt zugreifen. Lediglich die Steuerung und die Grafik unterscheiden den Titel von den anderen Versionen. *Call of Duty 4* wird leider nicht für die Wii erscheinen, dafür gibt es eine DS-Version des Shooters. In dieser Ausgabe findest du sogar unseren Test dazu.

KÖNNT IHR EIGENTLICH ZOCKEN?

Liebe N-ZONE,
Ich habe in eurem Heft bei der Vorschau von *Super Mario Galaxy* gelesen, dass ihr in 4 Stunden 16 Sterne geschafft habt. Ich selbst habe mir das Spiel am Erscheinungstag gekauft und habe nach 4 Stunden (okay … 4 Stunden und 15 Minuten) 29 Sterne gesammelt. Habt ihr Frauen am Testen oder was ist da los? Ich selbst bin weder Programmierer noch Freak und spiele höchstens zwei Stunden am Tag.

Ihr seid trotzdem das beste Nintendo-Magazin!
FLORIAN

P.S.: Das mit den Frauen und Videospielen war natürlich nur ein Scherz!

Hallo Florian, netter Vergleich! Aber pass mit solchen Sprüchen auf! Die kommen bei den Ladys nicht immer gut an, auch wenn sie nicht ernst gemeint sind. Aber beim Spielen nehmen wir uns so viel Zeit wie möglich für hochwertige Bildergalerien, Videos und Spieleindrücke. Da kommt es schon mal vor, dass man etwas länger mit einem Spiel verbringt, um möglichst viel Aktivität in die Screenshots zu bringen – denn aussagelose Bilder sind zwar schnell zu machen, bringen aber niemandem etwas. Daher erklärt sich auch der etwas zähe Spielfortschritt. Immerhin haben wir *Super Mario Galaxy* inzwischen durchgespielt und immer artig Screenshots für die Besucher unserer Webseite gemacht. Auf www.n-zone.de findest du deshalb massenhaft schöne Bilder zu Marios aktuellem All-Abenteuer.

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach mal nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu. **Am 3. Januar 2007** stehen wir euch **zwischen 17 und 18 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und registriert euch für unsere Community.

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail an **redaktion@n-zone.de** oder per Brief an **Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**.

BILD: N-ZONE

ANZEIGE

Die N-ZONE als Minimagazin für euer Handy

IM NEUEN LOOK MIT NEUEN FEATURES

Das N-ZONE-Minimagazin für euer Handy ist ab sofort mit vielen neuen Features ausgestattet. Wir sagen euch, was sich geändert hat.

Ab sofort könnt ihr den Internetauftritt der N-ZONE mit eurem Handy, PDA und Blackberry nutzen. Die Darstellung und Navigation der N-ZONE-Webseite wird dabei optimal an das jeweilige Endgerät angepasst. Dafür ruft ihr einfach die Adresse www.videogameszone.de im Browser eures mobilen Endgerätes auf. Hier steht euch eine mobil optimierte Version der neuesten Beiträge direkt aus der N-ZONE-Redaktion zur Verfügung. Nutzt die neuen Features und bewertet die Artikel oder versendet sie per Mail an eure Freunde. Zum Betrachten der Inhalte ist kein Software-Download mehr notwendig. Nutzt dafür einfach den vorinstallierten Browser eures Handys.

Das N-ZONE-Minimagazin ist kostenlos! Ihr zahlt lediglich die Verbindungskosten eures Netzanbieters. Diese Gebühren sind von eurem Mobilfunkvertrag abhängig.

MULTIKOMPATIBEL: Das N-ZONE-Minimagazin ist mit fast allen gängigen Handy-Fabrikaten zu empfangen.

SO FUNKTIONIERT'S

So kommt ihr in den Genuss eures N-ZONE-Minimagazins

Tippt diese Adresse in den Browser eures Handys!

www.videogameszone.de

Eure Vorteile:

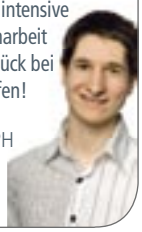
1.) Kein Software-Download mehr notwendig!
2.) Immer aktuelle Beiträge
3.) Möglichkeit der Personalisierung
4.) Multikompatibel

Anmerkung:
Es fallen lediglich die Verbindungskosten eures Netzanbieters an.

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

Fantreffen besuchen & abräumen!

Kennt ihr schon die Zock-Gemeinschaften Mario Kart Records und G37? Die beiden Clan-Urgesteine veranstalten vom 27. bis 30. Dezember die United LAN. Gespielt werden unter anderem *Super Smash Bros. Melee, Mario Kart: Double Dash!!, Mario Strikers Charged Football, Mario Kart DS* und *Texas Hold 'em Poker*. Wie ihr euch anmelden könnt, erfahrt ihr unter http://mkrecords.de/clan. N-ZONE unterstützt das Turnier mit Sachpreisen und berichtet auf www.n-zone.de über das E-Sports-Event.
Wer die N-Warp besucht und den rechts abgedruckten Coupon mitbringt, spart außerdem einen Euro Eintrittspreis. Zudem sponsern wir die Preise für das N-ZONE-*Mario Strikers Charged*-Turnier. Dankeschön an alle Organisatoren für die intensive Zusammenarbeit und viel Glück bei euren Treffen!



CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

N-ZONE präsentiert die besten Fan-Projekte

Pilze-Wunderland on air: Die interaktive Nintendo-Show!

AUTOR: STEPHAN GERNER

Pilze-Wunderland on Air läuft jeden Montag von 20:00 Uhr bis 22:30 Uhr auf XORadio (www.xoradio.de) – das Zuhören ist natürlich kostenlos und auch nicht an irgendeine Registrierung gebunden. Moderiert wird die Sendung von mir selbst und meinem Freund Marc Schwarz. Infos und News zu Nintendo gibt es bei uns zwar weniger (wer informiert werden will, soll die N-ZONE lesen), stattdessen setzen wir eher auf interaktive Spiele und ein bisschen Comedy.

DIE WOCHENSHOW

In den „Yoshi's Island News" werden die wichtigsten Nachrichten der vergangenen Woche von einem Yoshi in die Nintendo-Welt übertragen. Bei den „Nintendo Music Charts" können die Hörer entscheiden, welche Nintendo-Melodien ihnen am besten gefallen. Im „Nintendo Quiz" gilt es jede Woche, bei fünf Fragen sein Nintendo-Wissen zu beweisen. Das „Story Adventure" ist eine interaktive Geschichte, die jede Woche um zwei bis drei Sätze fortgesetzt wird. Die Hörer können dann ihre eigene Fortsetzung einsenden, aus den Einsendungen wird dann die beste Idee für die nächste Sendung verwendet. Bei „Spotlight on Character" wird eine Figur aus dem Nintendo-Universum ausführlich mit Infos und Musik vorgestellt. In der „Pokémon Time" gehört eine halbe Stunde nur den Pokémon, wo es dann viel Musik, News und Infos sowie die Pokémon-Charts gibt. Und als Abschluss der Sendung läuft jede Woche ein *Digimon*-Hörspiel. Die Info-Seite erreicht ihr unter www.st-gerner.de/mario/radio.html.

STRENG GEHEIM: DER ERSTE REALE POKÉMON-FILM!

Und ich habe auch noch ein zweites Fan-Projekt in Arbeit, nämlich den *Pokémon*-Film „Hero Kids". Das 45-minütige Pokémon-Abenteuer erzählt die Geschichte von drei Spielern, die durch einen magischen Spiegel plötzlich in der echten Pokémon-Welt landen. Dort werden sie auch prompt von Darkrai, einem besonders gefährlichen Geist-Pokémon, angegriffen. Nach einiger Zeit finden sie dann heraus, dass sie hier sind, um dieses Darkrai zu besiegen. Und so beginnen sie mit dem Aufstieg auf den Kraterberg, um sich dort oben vom Team Galaktik den Meisterball zu holen, mit dem sie das Darkrai einfach einfangen wollen ... ■

ON AIR So wird heute Radio gemacht: Stephan erstellt eine neue Folge des Pilze-Wunderlands. BILD: PRIVAT

powered by SEGA®

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Willkommen auf unserer Spielwiese für alle Leser, die am liebsten mit ihrem Nintendo DS und der Wii-Fernbedienung schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir eure Highscores in den folgenden Spielen:

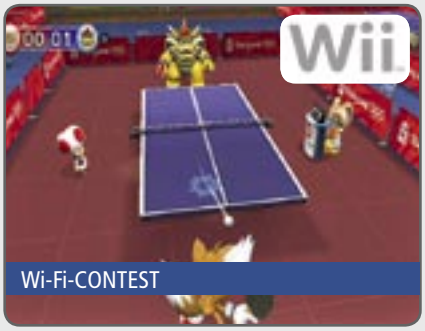
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging
Wählt die Kodierungs-Aufgabe aus dem Übungs-Modus des Spiels. Wer stellt in dieser Disziplin die beste Zeit auf?

AKTUELLER DS-CONTEST

Super Mario Galaxy
Absolviert das „Buu-Huu-Rennen: Blauer Stern-Cup". Wer erreicht die beste Gesamtzeit gegen den Geist?

AKTUELLER Wii-CONTEST

Mario & Sonic bei den Olympischen ...
Stellt einen Rekord im 100 m Freistil auf und ladet ihn via Online-Rangliste hoch. Der weltweit höchstplatzierte Leser gewinnt.



Wi-Fi-CONTEST

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum **13. Dezember** eine Mail an spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punktständen entscheidet das Los über den Gewinner.

ZU GEWINNEN

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Sega-Games aussuchen:

Highscores aus der letzten N-ZONE

DR. KAWASHIMA: MEHR GEHIRN-JOGGING (Rechenzeichen)

Platz	Zeit	Name
1.	9 Sek.	Nasser Attar
2.	10 Sek.	Birgit Wolter
3.	11 Sek.	Matthias Wirth
	11 Sek.	Adrian Schwenkschuister
5.	12 Sek.	Jan Spiec

SUPER MARIO GALAXY (Rochen-Duell)

Platz	Zeit	Name
1.	55,95 Sek.	Daniel Viebrock
2.	56,13 Sek.	Sebastian Mathys
3.	56,40 Sek.	Dennis Wegner
4.	56,51 Sek.	Kevin Zab
5.	56,41 Sek.	Alexander Hoffmann

RAYMAN RAVING RABBIDS 2 (Sind wir bald da?)

Platz	Punkte	Name
1.	21.499	Julian Revermann
2.	18.101	Tobias Braner
3.	17.903	Manuel Noe
4.	16.072	Sebastian Schneider
5.	15.895	Christian Revermann

Fankalender: N-Warp

Die N-Warp ist eine Veranstaltung von Fans für Fans und findet vom 08. auf den 09. Dezember im sauerländischen Meschede statt. Mit dem N-ZONE-*Mario Strikers Charged*-Turnier, *Mario Kart Double Dash!!*, einem Boogie-Dance&Perform-Contest und weiteren Turnieren gibt es viele Möglichkeiten, Preise zu gewinnen. In diesem Jahr werden auch ein 64DD, eine Metall-Tanzstation, Taiko-Controller zum Drummen, ein Philips CD-i mit den beiden *Zelda*-Teilen und noch viel mehr vertreten sein. Als krönenden Abschluss gibt es das Nintendo-Musik- und Bilderquiz, bei dem alle Teilnehmer mitraten und tolle Preise gewinnen können. Weitere Infos und das Anmeldeformular findet ihr unter www.n-warp.de.■

Sparen mit N-ZONE:
Diesen Coupon zur N-Warp mitbringen und 1 Euro Eintritt sparen!

N-WARP-RÖHRE Mischt euch doch dieses Jahr unter die Besucher der N-Warp! BILD: PRIVAT

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten das Team von Sumo Digital bei der Entwicklung der Neuauflage des 80er-Jahre-Klassikers von Konami.

Teil 1: Konzeption
Teil 2: Programmierung
Teil 3: Steuerung
Teil 3: Online-Multiplayer
Teil 4: Lokalisierung, PR/Marketing und Produktion

PROMINENTE SPORTSKANONEN Eine Reihe Konami-Helden – wie zum Beispiel Sparkster – finden sich unter den Teilnehmern. BILD: KONAMI

New International Track & Field

Teil 1 – Konzeption

AUTOR: THOMAS EDER

Die Konzeption des Spiels war für Sumo Digital eine Herausforderung, da die Spieler ein ernstes Sportspiel erwarteten – besonders nach den letzten Teilen auf Heimkonsolen wie dem N64, der PlayStation 2 und Segas Dreamcast. Hier schlagen die Entwickler einen anderen Weg ein und orientieren sich bei der Entwicklung der DS-Version am bunten Spielhallen-Original aus dem Jahre 1983, das damals vor allem durch seinen Humor und ein motivierendes Wettkampf-Feeling begeisterte. Nachdem sich die Entwickler – allesamt bekennende Fans des Klassikers – über das Grundlegende geeinigt hatten, knöpften sie sich die Steuerung vor, die wie im Original auch im kommenden *Track & Field* eine wichtige Rolle spielt. Nun galt es nur noch das Button-Smashing des Klassikers auf den Touchscreen zu übertragen – durch schnelle Bewegungen auf dem Bildschirm soll sich der Spieler wie im Original nach einem Wettkampf erschöpft fühlen.

Von Beginn an wussten die Entwickler von Sumo Digital, dass *New International Track & Field* einen starken Online-Teil benötigt, befürchteten allerdings auch, dass Ideen aufgrund einiger Einschränkungen des DS nicht realisiert werden könnten. Doch dank der engen Zusammenarbeit mit Nintendo und zusätzlicher Unterstützung durch das für den Online-Part angeheuerten Entwicklerteams von Agora konnten die Vorstellungen der Schöpfer des Remakes weitgehend umgesetzt werden. Was die Menüs im Spiel anbelangt, soll *New International Track & Field* laut Sumo Digital wie ein klassischer 2D-Prügler wirken – in Hinsicht auf das Spielerlebnis aber die Ansprüche an ein zeitgemäßes 3D-Spiel erfüllen. Darüber hinaus spielen Beat 'em Ups auch eine Rolle bei der Charakterpräsentation: Der Spieler soll sich mit den Charakteren, die sich sowohl optisch als auch in ihren individuellen Stärken unterscheiden, identifizieren und so eine

Bindung zu der Spielfigur aufbauen. Für das in Konami-Titeln sehr wichtige Charakterdesign zeichnete Udon Entertainment verantwortlich, das für Sumo Digital anhand kurzer Biografien die Charaktere im typischen Japano-Stil mit großen Köpfen und kleinen Körpern erstellte. Udon ist übrigens kein unbeschriebenes Blatt – in Zusammenarbeit mit Capcom entwickelte das Studio bereits einige Charaktermodelle des *Streetfighter*-Franchises. Nach ständigen Verbesserungen war es dann endlich so weit: Die groben Charaktere waren erstellt und es ging mit dem Feinschliff weiter. Um die bestmöglichen Ergebnisse beim Design der Spielfiguren zu erzielen, holte sich Sumo Digital ständig Feedback von Spielern ein. Am Schluss kamen eine Reihe weiblicher und männlicher Charaktere und eine beeindruckende Anzahl an Konami-Helden heraus.

Die nächste Herausforderung bestand darin, diese 2D-Modelle in zeitgemäßer 3D-Optik und tollen Animationen erscheinen zu lassen. Während ihr dazu mehr im nächsten Teil des Entwicklertagebuchs lesen könnt, haben wir noch einige Informationen zur Sprachausgabe des Spiels von den Entwicklern bekommen. Dabei orientierte sich das Team auch wieder an klassischen Beat 'em Ups wie *Streetfighter* oder der *King of Fighters*-Reihe für den NeoGeo. Eine genaue Vorstellung davon und weitere Einblicke in die Programmierarbeiten erhaltet ihr im nächsten Teil unseres Entwickler-Tagebuchs. ■

KNUFFIG Das DS-Track&Field wird im knallbunten Grafik-Stil präsentiert. BILD: KONAMI

BOGENSCHIESSEN Zahlreiche Disziplinen sollen für Abwechslung sorgen. BILD: KONAMI

GEWONNEN! Die Charakter-Modelle sind sehr schön gelungen. BILD: KONAMI

SUMO DIGITAL Die Entwickler outeten sich allesamt als Fans des Arcade-Originals. BILD: KONAMI

AKTUELLES

THOMAS EDER berichtet.

Spieleflut zum Fest

Nicht nur die Regale der Händler sind in der Vorweihnachtszeit prall gefüllt mit Neuerscheinungen – auch auf der Virtual Console erwarten euch eine Menge neuer Downloads für die verschiedensten Systeme. Nintendo-Fans freuen sich vor allem über *Super Mario Bros. 3* – eines der besten, wenn nicht sogar das beste Spiel für das NES. Wer einen Blick über den Tellerrand werfen möchte und nicht ausschließlich auf Nintendo-Klassiker fixiert ist, kann momentan auf ein ständig wachsendes Angebot an Klassikern anderer Konsolen wie Mega Drive oder Turbografx zurückgreifen. Lediglich bei NeoGeo-Titeln fehlt es momentan noch an einer ordentlichen Auswahl: Kultspiele wie *Pulstar, Samurai Showdown, Twinkle-star Sprites, Windjammers* oder *King of Fighters* sucht man in der Liste der Neogeo-Spiele noch vergeblich. Aber vielleicht erwartet uns hier auch noch eine Überraschung in der Vorweihnachtszeit – schließlich dauerte es ja auch eine ganze Weile, bis Nintendo die Perle *Super Mario Bros. 3* endlich zum Download auf der Virtual Console anbot. Warten wir also ab, mit welchen Downloads Nintendo Retro-Fans in den nächsten Wochen beglücken wird.

NEWS-TICKER

SCHENKEN MACHT FREUDE Ab diesem Monat wird es im Wii-Shop-Kanal möglich sein, Freunden ein Virtual-Console-Spiel zu schenken. Wenn eure Kumpels euer Präsent annehmen, können Sie den von euch ausgewählten Klassiker kostenlos herunterladen. Die Wii Points werden in diesem Fall von eurem Konto abgezogen.

BANJO-KAZOOIE FÜR VC? Das N64-Jump&Run *Banjo-Kazooie* könnte auch für Virtual Console erscheinen. Das legte ein ein Rare-Mitarbeiter in einem Interview offen. Auch *Donkey Kong 64* ist ein potenzieller weiterer Kandidat für den Wii-Shop-Kanal.

Super Mario Bros. 3 (NES, 1991)

Nicht nur dank Zauberflöten eine Spielspaß-Symphonie: Hier ist das beste NES-Spiel!

WASCHBÄR-MARIO Marios Metamorphosen waren seinerzeit revolutionär. BILD: N-ZONE

KUGELWILLI-BESCHUSS Der Weg zu den Bossen in den Schlössern ist meist höllisch schwer. BILD: N-ZONE

HAMMER! Hey, da haben die Hammerbrüder ihren Ballast vergessen! BILD: N-ZONE

Was war das Besondere am ersten *Super Mario Bros.*? Los gingt's mit dem damals revolutionären Scrolling, hinzu kamen 32 vor Fantasie strotzende Levels, eine perfekte Spielbarkeit, die Gegner-Vielfalt, und, und, und. *Super Mario Bros. 3* packte noch einige Boni obendrauf: Zum ersten Mal in der Klempner-Historie spazierte Mario auf einer Levelkarte durch die acht Welten des Schwammerllands. Sein Ziel: die Rettung seines Prinzesschens. Außerdem verwandelte er sich in Waschbär-Mario: In die pelzige Klamotte eingemummt, hob er kurzzeitig sogar in die Luft ab. Solche Spezialfähigkeiten sind heute zwar in fast jedem Spiel integriert, aber Marios Metamorphosen waren spritziger: Sie lösten beim Spieler einen Überraschungseffekt aus. Oder habt ihr Mario etwa schon mal in einem Froschanzug durchs Wasser kraulen sehen? Dabei ist der Schwierigkeitsgrad perfekt getrimmt: Bei den ersten Spieldurchgängen mogelt ihr euch noch eher schlecht als recht durch die oft knüppelharten Levels. Erst beim wiederholten Spielen stechen euch Details wie die Zauberflöten ins Auge, die euch Zugang zu neuen Welten verschaffen. Wo wir schon dabei sind: Wer sich in Kurs 1-3 vor einen mysteriösen Block stellt und das Digikreuz für sechs Sekunden nach unten drückt, der könnte eine Überraschung erleben. Aber findet's einfach selbst heraus, *Super Mario Bros. 3* ist den Fünfer locker wert! **(ck)**

RETRO-TEST

SUPER MARIO BROS. 3

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★★★★

Art of Fighting (NeoGeo, 1992)

Edle Prügelkost aus der Spielhalle

Als direkten Kontrahenten zu Capcoms *Streetfighter 2* schickte SNK im Jahre 1992 den Prügler *Art of Fighting* ins Rennen. In Hinsicht auf die Grafik war der Titel Capcoms Klopperei dank der geballten Hardware-Power des NeoGeos deutlich überlegen und trumpfte mit einem tollen Zoom-Effekt auf. Bewegen sich die beiden Gegner auf dem Bildschirm aufeinander zu, zoomt die Kamera näher ans Geschehen heran, was in der damaligen Zeit jeden grafikverliebten Spieler einfach nur zum Staunen brachte. Und auch akustisch konnte der Titel mit seiner coolen Sprachausgabe überzeugen – an den Musikstücken hatte man sich nach einiger Zeit doch satt gehört. Aber während die Technik des NeoGeo-Titels für damalige Verhältnisse absolut keinen Grund zur Beschwerde gab, konnte das Gameplay nicht zu 100% überzeugen.Das Kampfsystem bietet nicht wirklich viel Tiefgang und auch die Steuerung leidet an einigem Schwächen. Hier hat Capcoms *Streetfighter 2* eindeutig die Nase vorn, doch wer Gefallen an Oldschool-2D-Prüglern findet, kann durchaus die 800 Wii-Points für diesen netten NeoGeo-Klassiker investieren. Viel Spaß beim Kloppen! **(te)**

RETRO-TEST
ART OF FIGHTING

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	SNK
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	900 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

BEEINDRUCKEND Bewegen sich die Kämpfer aufeinander zu, zoomt das Bild näher ans Geschehen. BILD: NINTENDO

BEKANNT Was die Spezial-Tricks anbelangt, steuert sich AoF ein wenig wie Streetfighter II . BILD: NINTENDO

Blue's Journey (NeoGeo, 1991)

Knallbuntes Hüpfspiel ohne großen Anspruch

Euer Planet wird von den bösen Daruma angegriffen und nur ihr könnt die Misere abwenden! Na ja, die Story von *Blue's Journey* reißt niemanden vom Hocker, dafür ist das Jump & Run aber optisch und aktustisch sauber gelungen und bietet ein eher klassisches Gameplay. Mit einem Blatt kann euer Held Blue Gegner auf den Rücken wirbeln und sie dann auf andere Widersacher schleudern. Außerdem kann er sich schrumpfen, um durch enge Spalten zu schlüpfen. Zwischen den Levels habt ihr die Möglichkeit, gesammelte Blumen in Power-ups einzutauschen. Mehr Gameplay gibt es eigentlich nicht. Die Steuerung ist etwas ungelenk, dafür macht der zuckersüße Grafikstil jede Menge wett. Ohnehin ist der Titel nur für kleinere Zocker zu empfehlen, denn der Schwierigkeitsgrad ist für *Mega Man*- oder *Mario*-Veteranen viel zu niedrig. Bleibt nur die Frage, wieso grade *Blue's Journey* als erstes NeoGeo-Jump&Run auf der VC erscheint, wo es doch einige bessere Genre-Vertreter gibt. Ganz zu schweigen von der restlichen Konkurrenz auf der Virtual Console. Der üppige Preis ist dann der Sargnagel für das eigentlich recht hübsche Game. **(sst)**

RETRO-TEST
BLUE'S JOURNEY

Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Alpha Denshi
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	900 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

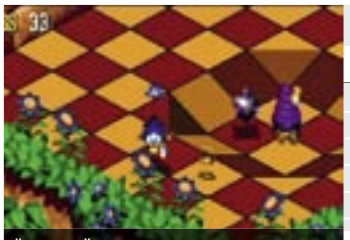
HELD WIDER WILLEN Wie in jedem klassischen Hüpfspiel wird der Held Blue aus heiterem Himmel zum Weltenretter. BILD: N-ZONE

KNALLBUNT Die farbenfrohe Optik und die zuckersüßen Gegner dürften jüngere Zocker ansprechen. BILD: N-ZONE

Sonic 3D: Flickies' Island (Mega Drive, 1996)

Weder wirklich 3D noch wirklich gut

Armer Sonic! Wie ihr wisst, hat dem blauen Igel der Wechsel in die dritte Dimension nicht gut getan. Das fing schon mit diesem 2D-Spiel an, das euch eine isometrische Perspektive als 3D verkaufen will. Okay, die Bonuslevels besitzen einen räumlichen Effekt, das rettet das insgesamt mäßige Spiel aber auch nicht. Denn dem fehlt es an allem, was die alten Sonic-Jump&Runs so außergewöhnlich machte: Geschwindigkeit. Hier bewegt ihr euch eher im Stil eines Action-Adventures durch die Levels. Die schwammige Steuerung tut ein Übriges, um dem Spiel an Fahrt zu nehmen. Zwar ist *Sonic 3D* technisch sauber, doch spielerisch leider nur Durchschnittskost. Daher ist der Titel kein wirklicher Pflicht-Download, ein totaler Reinfall aber auch nicht. Unser Tipp: Greift zu *Sonic the Hedgehog 3*. Da lässt Sonic wirklich die Muskeln spielen! **(sst)**



ÜBERGRÖSSE Für dieses 20x20-Raster braucht ihr eine ganze Weile. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
SONIC 3D: FLICKIES' ISLAND

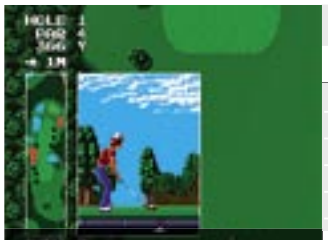
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

Power Golf (Turbografx, 1989)

Hektische Golfsimulation

In *Power Golf* schwingen bis zu drei Spieler den virtuellen Golfschläger. Während ihr im Stroke-Play-Modus allein auf 18 Löchern golft, spielt ihr im Club Match zu zweit um die gegnerischen Golf-Schläger. In der Competition vergleichen drei Golf-Freunde im üblichen „Peoria" Handicap-System ihre Golfkünste. Neben einer eher unterdurchschnittlichen Grafik trüben einige Gameplay-Patzer den Spielspaß. So fehlt die Reichweite der Clubs auf dem Bildschirm, womit die Auswahl des richtigen Schlägers erschwert wird. Hierbei vermissen wir zudem einen Golf-Caddy, der den passenden Club für jede Situation empfiehlt. Weiterhin verhindert die hektische Schwunganzeige das präzise Abschlagen. Wer trotzdem auf der Suche nach einer Golfsimulation ist, findet auf der Virtual Console sicherlich preiswertere Alternativen. **(mk)**



ANSPRUCHSVOLL Wind und Wetter erschweren das Golfen. BILD: HUDSON

RETRO-TEST
POWER GOLF

Genre:	Sport
Hersteller:	Hudson Soft
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, Remote
Preis:	600 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

Double Dribble (NES, 1994)

Basketball mit Sprachausgabe

Konami war schon zur NES-Zeit bekannt für gute Sportspiele. Das Basketballspiel *Double Dribble* basiert auf einem Spielhallen-Klassiker aus dem Jahre 1989 und enthält als einer der ersten Titel eine Sprachausgabe. Bevor es losgeht, legt ihr die Spielzeit fest, wählt eines der vier verschiedenen Teams aus und bestimmt außerdem noch den Schwierigkeitsgrad. In der Offensive führt ihr neben Pässen und Würfen sogar coole Slam Dunks aus. Diese werden dann in einer netten kleinen Sequenz ansehnlich animiert. Auf weitere Feinheiten wie Freiwürfe, Doppeldribbling oder Schrittfehler wurde in *Double Dribble* aber leider verzichtet. Für längerfristigen Spielspaß fehlt es dem Titel einfach an weiteren Spielmodi, dafür bietet das flinke und einfache Gameplay aber gute Unterhaltung für zwischendurch. **(mk)**

DOPPELDRIBBLING Die Spielmechanik bietet sogar Slam Dunks. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST
DOUBLE DRIBBLE

Genre:	Sport
Hersteller:	Konami
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

World Heroes (NeoGeo, 1992)

Schwache Prügelkost von SNK

Neben *Art of Fighting* erschien ein dieser NeoGeo-Prügler für die Virtual Console. Doch im Gegensatz zu *Art of Fighting* weist *World Heroes* sowohl technische als auch spielerische Mängel auf – lediglich die Story war ihrerzeit kreativ. In dem Prügler reist ihr durch die Zeit und tretet gegen zahlreiche (teils an echte Personen der Geschichte angelehnte) Gegner an. Das Gameplay und die Steuerung sind einfach zu träge, um richtig Action auf dem Bildschirm aufkommen zu lassen oder um wirklich kontrolliert zu spielen. Aber auch in Hinsicht auf die Grafik offenbart der Titel einige Schwächen: Das Fehlen eines coolen Zoom-Effekts wie bei *Art of Fighting* und langweilige Hintergründe ließen den Titel bereits Anfang der Neunzigerjahre altbacken wirken. Insgesamt seid ihr mit *Art of Fighting* besser beraten! **(te)**

VORSICHT! World Heroes war schon vor 15 Jahren kein Hit! BILD: NINTENDO

RETRO-TEST
WORLD HEROES

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	SNK
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube, Wii-FB
Preis:	900 Wii Points

WERTUNG ★☆☆☆☆

Die besten VC-Spiele

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Mario Bros. 3	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Super Mario Bros.	Nintendo	Jump & Run	1-2	***
The Legend of Zelda	Nintendo	Action-Adventure	1	***
Castlevania	Konami	Action-Adventure	1	***
Metroid	Nintendo	Action-Adventure	1	***

TURBOGRAFX

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Bomberman '93	Hudson	Action	1-5	*****
R-Type	Hudson	Shoot 'em Up	1-2	*****
Dragon's Curse	Hudson	Action-Adventure	1	****
Blazing Lasers	Hudson	Shoot 'em Up	1	****
Bonk's Adventure	Hudson	Jump & Run	1	***

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Gunstar Heroes	Sega	Action	1-2	*****
Shinobi III	Sega	Action	1	****
Shining Force	Sega	Rollenspiel	1	****
Shining in the Darkness	Sega	Rollenspiel	1	****
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump & Run	1	****

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Zelda: A Link to the Past	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario World	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Donkey Kong Country	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Super Probotector	Konami	Action	1-2	*****
Street Fighter II: TWW	Capcom	Beat 'em Up	1-2	****

NINTENDO 64

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario 64	Nintendo	Jump & Run	1	*****
Paper Mario	Nintendo	Rollenspiel	1	*****
Mario Kart 64	Nintendo	Fun-Racer	1-4	****
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	1-2	****

NES-REFERENZ Super Mario Bros. 3 (500 Wii Points) BILD: NINTENDO

SNES-REFERENZ Zelda: A Link to the Past (800 Wii Points) BILD: NINTENDO

NINTENDO-64-REFERENZ Super Mario 64 (1.000 Wii Points) BILD: NINTENDO

MEGA-DRIVE-REFERENZ Gunstar Heroes (800 Wii Points) BILD: NINTENDO

Das zocken wir!

Von diesen Retro-Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

NICHTS!

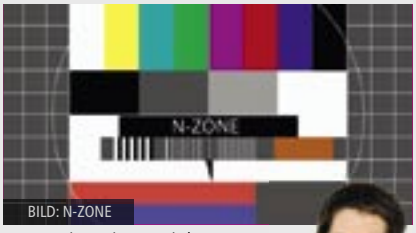


BILD: N-ZONE

Zu wenig Zeit, zu viele andere Spiele: Ich zocke auf der Virtual Console derzeit nichts. Null. Zero. Über Weihnachten gönne ich mir aber *Super Mario Bros. 3*.

Christoph Kraus

DEVIL'S CRUSH (TURBOGRAFX)

BILD: NINTENDO

Für mich der beste Spiele-Flipper aller Zeiten. Grafik, Physik und Atmosphäre sind vom Feinsten, sodass ich diesen Titel auch heute noch gerne spiele!

Thomas Eder

SIM CITY (VIRTUAL CONSOLE)

BILD: NINTENDO

Es ist einfach immer wieder fantastisch, einem Städtchen beim Wachsen und Gedeihen zuzuschauen. Ein super Klassiker, der jeden Wii Point wert ist!

David Martin

SUPER MARIO WORLD (VC)

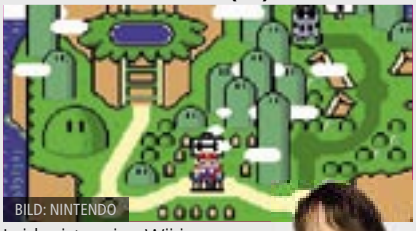
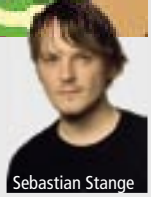


BILD: NINTENDO



Leider ist meine Wii immer noch offline. Doch ein neuer WLAN-Router ist gekauft und *Super Mario World* steht ganz oben auf meiner VC-Wunschliste.

Sebastian Stange

Super Mario Galaxy

Mit diesen Tipps schwebt ihr mit Leichtigkeit durchs All!

VIDEO AUF DVD

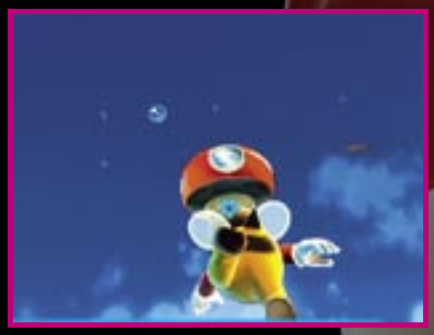
AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Der Mega-Test in dieser N-ZONE hat es gezeigt: Mario ist nach wie vor der König des Jump&Run-Genres. Kein anderer Held thront seit fünf Konsolen-Generationen an der Spitze der Hüpfspiele, völlig ohne Abnutzungserscheinungen. *Super Mario Galaxy* ist zwar wesentlich linearer als *Super Mario 64* aufgebaut, aber knackige Stellen gibt es trotzdem zuhauf. Wir stellen euch auf dieser Doppelseite drei knifflige Levels vor und verraten euch, wie ihr die Powersterne abgreift.

REIFENOZEAN-GALAXIE

Lasst uns die Silbersterne suchen!

So findet ihr alle silbernen Sterne: Verwandelt euch in Bienen-Mario und schwirrt auf den kleinen Felsen zum ersten Silberling. Das zweite Fundstück bekommt ihr, indem ihr euch auf den Miniplaneten schießen lasst. Hangelt euch an den Sternen entlang und lasst euch am Katapultstern zurückschießen. Stern Nummer drei gibt's auf der Palme neben dem Leuchtturm. Schwimmt nun zum rostigen Drahtgitter (dort wo der Hai ist) und schüttelt auf der Schraube die Wii-FB. Springt auf die Wasserfontäne, um auf einen Miniplaneten zur vierten Münze geschleudert zu werden. Lasst euch zum Start zurückkatapultieren, verwandelt euch in Bienen-Mario und fliegt zum Baum. Hoppst von Ast zu Ast und greift an der Spitze den letzten Silberling ab. Schon gehört der Powerstern euch!



PHANTOM-GALAXIE

Weltallschutt und der Geisterboss

Sammelt zunächst in der Vorhalle die Kristalle um den Spiegel herum auf. Kaum sind die schwarzen Buu Huus sichtbar, stellt ihr euch neben sie und schüttelt die Wii-Fernbedienung, um nach ihnen zu greifen und sie wegzuschleudern. Im nächsten Raum hangelt ihr euch an den Gummiobjekten nach oben. Jetzt seid ihr beim Boss gelandet! Greift die schwarzen Geister und passt auf, damit ihr nicht von den Felsen erfasst werdet. Schleudert die Buu Huus mehrmals auf den Gegner – dabei könnt ihr sogar zwei Geister auf einmal greifen. In der nächsten Runde ist das rote Organ der wunde Punkt des Gegners. Hütet euch in Runde 3 außerdem vor den Händen des Ungetüms – die Schatten verraten euch, wo ihr Acht geben müsst. Nach ein paar Attacken ist der Brocken Geschichte.

WINDGARTEN-GALAXIE
Begegnung mit General Maulwurf

Am Anfang gräbt der Blindling eine Furche in den Erdboden. Sobald er an die Oberfläche kommt, führt ihr eine Stampfattacke aus. Lauft ihm jetzt hinterher und wischt ihm mit der Wirbelattacke eins aus. Nun beginnt die zweite Angriffsphase: Weicht den Buddelangriffen aus, indem ihr mehrere Male einen Weitsprung (Z-plus A-Taste) hinlegt. Sobald der Maulwurf oben angekommen ist, wiederholt eure Wii-FB-Wirbler. Jetzt geht's in die Vollen: Rennt, so schnell es geht, um den Planeten herum und springt, kurz bevor der Maulwurf euch nahekommt. Der Clou: Ihr müsst zwei (!) Stampfer ausführen, damit der Maulwurf zu torkeln beginnt. Lauft ihm hinterher, führt die Drehattacke aus und … zack, ihr habt den Boss besiegt!

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Achtung Spoiler!

So sehr es auch knallt im All: N-ZONE lässt euch nicht im Stich und beantwortet die spannendsten Leserfragen zu Super Mario Galaxy.

Marco Girlach fragt:

Hi N-ZONE,
Ein Freund von mir erzählt, dass er in der Sternwarte fliegen kann. Das glaube ich ihm nicht, denn ich kann es nicht. Was stimmt denn?

Hallo Marco,
wir können dir versichern: Dein Kumpel hat Recht. Um durch die Galaxie zu schweben, läufst du vom Startpunkt in Richtung der ersten Galaxie. In der Nähe der Terrassen-Galaxie findest du einen rot funkelnenden Stern. Hast du ihn berührt, musst du nur noch mit der Wii-Fernbedienung schütteln, und du kannst durch die gesamte Sternwarte fliegen. Die Fähigkeit zum Fliegen musst du aber zunächst freischalten. Dies ist ungefähr nach dem 60. Powerstern möglich.

Lukas Aykut fragt:

An die Redaktion:
Hättet ihr in der N-ZONE nicht schon verraten können, dass man Luigi freischalten kann? Das habe ich neulich im Netz gelesen, aber nicht bei euch!!!

Hollerö Lukas! Um dir und anderen Spielern die Entdeckerfreude nicht zu nehmen, haben wir Luigi in der letzten Ausgabe nicht erwähnt. Aber dafür packen wir jetzt aus: Du musst alle 120 Powersterne sammeln und ein zweites Mal gegen Bowser antreten, um Marios Bruder freizuschalten. Es gibt sogar noch ein weiteres Geheimnis: Wenn du mit Luigi alle 120 Powersterne sammelst und dir einen erneuten Showdown gegen Bowser lieferst, wirst du mit dem 121. Powerstern belohnt. Das hört sich nach sehr, sehr viel Arbeit an. Viel Erfolg!

Metroid Prime 3: Corruption

Metroid-Knackpunkte (Teil 2) – Die wichtigen Bossgegner

AUTOR: MAIK KOCH

Ihr seid verzweifelt und kommt bei einem der zahlreichen Bosse nicht weiter? Ihr sucht vergeblich nach den Schwachstellen eines Endgegners? Kein Problem, N-ZONE hilft! Wir präsentieren euch den zweiten Teil der *Metroid*-Knackpunkte mit Strategien zu den wichtigsten Bosskämpfen aus *Metroid Prime 3: Corruption*. Ihr habt trotzdem noch Fragen zum finalen *Prime*-Abenteuer? Dann schreibt einfach eine Mail an redaktion@n-zone.de und wir helfen euch aus der Klemme. Over and out!

MOGENAR – DER PHAZON-KOLOSS

Ort: Leviathan Keim (Bryyo)
Schwachstellen: Die roten Kugeln (Fassungen der Kugeln)

Das Primärziel sind die auffälligen, roten Kugeln an der Vorder- und Rückseite des Riesen. Aber Achtung: Mogenar wird versuchen, die zerstörten Bälle zu reparieren. Nachdem ihr alle vier roten Ziele zerstört habt, nehmt ihr mit dem Hyper Beam die leeren Fassungen der Kugeln aufs Korn. Nach jeder zerstörten Halterung stürmt Mogenar auf euch zu. In Morphball-Form legt ihr nun ein paar Bomben zwischen seine Füße. Sobald die letzte Fassung zerstört ist, habt ihr es geschafft!

IM VISIER Mit dem Hyper Beam bringt ihr die roten Kugeln am schnellsten zum Platzen. BILD: N-ZONE

GESCHAFFT Nachdem der Riese besiegt ist, ergreift das Phazon von euch Besitz. BILD: N-ZONE

GHOR – DER MECHANISCHE JÄGER

Ort: Hauptlandezone Himmelsstadt
Schwachstellen: Rucksack, großes Bullauge

Ihr versucht zunächst, hinter den Kopfgeldjäger zu gelangen, um den Energierucksack seines Schutzschildes zu zerstören. Jetzt legt Ghor richtig los! Das Bullauge am Kopf des Gegners ist nun das Ziel. Aber zuerst müsst ihr den Mechaniker zum Stillstand bringen. Er dreht sich im Kreis und feuert dabei den Plasma Beam ab. Hierbei legt ihr Ghor ein paar Bomben zwischen die Beine. Jetzt feuert ihr mit aller Kraft des Hypermodus auf das Bullauge, bis Ghor schließlich zu Boden geht.

ROTSCHILD Schleicht euch hinter den Kopfgeldjäger und kappt die Energiezufuhr des Schildes. BILD: N-ZONE

EXPLOSIV Nachdem ihr Ghor besiegt habt, explodiert der Jäger und der Plasma Beam wartet auf euch. BILD: N-ZONE

HELIOS – FLIEGENDES UNHEIL

Ort: Leviathan-Keim (Elysia)
Schwachstellen: Der innere Kern

Zu Beginn des Kampfes rollt Helios in Kugelgestalt auf euch zu. Hier heißt es zunächst einfach nur ausweichen. Sobald der fliegende Boss eine Scheibe erzeugt, zerstört ihr mit den zielsuchenden Raketen die fünf Punkte im Inneren des Kreises. Helios geht zu Boden und ihr hüpft in den Hypermodus und verpasst ihm eine ordentliche Ladung Phazon. Nachdem sich der Riese erholt hat, erzeugt er ein neues schwebendes Energiefeld, welches ihr mit ein paar Charge-Beam-Attacken unter Beschuss nehmt. Zu guter Letzt entwickelt Helios vier Gliedmaßen. Hier feuert ihr mit den Raketen auf die roten Punkte. Mit dem Hyper Beam beendet ihr so schnell wie möglich den Kampf.

FLUGEINLAGE Um das fliegende Ungetüm zu bezwingen, müsst ihr einen Weg finden, seinen dicken Panzer zu zerstören. BILD: N-ZONE

AUFGELADEN Ein paar Ladungen mit dem Charge Beam und der fliegende Boss ist Geschichte. BILD: N-ZONE

GANDRAYDA – DAS HÄRTESTE DUELL

Ort: Versuchsfeld (Heimatwelt der Piraten)
Schwachstellen: siehe andere Bossgegner

Die wandlungsfähige Kopfgeldjägerin ist in der Lage, alle möglichen Formen anzunehmen. Fast am Ende verwandelt sie sich sogar in Samus Aran selbst. Um Gandrayda zu besiegen, nutzt ihr einfach alle Schwachstellen der jeweiligen Formen aus. Die Kopie von Samus bearbeitet ihr am besten mit dem Plasma Beam. Wenn Gandrayda nur noch ein Viertel ihrer Lebensenergie besitzt, verwandelt sie sich nicht mehr. Um ihr ein schnelles Ende zu bereiten, nutzt ihr einfach die Feuerkraft des Hypermodus.

PURPLE RAIN Mit Gandrayda wartet einer der schwierigsten Gegner des gesamten Spiels auf euch. BILD: N-ZONE

GESPIEGELT In der Mitte des Kampfes darf die lila Kopfgeldjägerin auch mal die Heldin spielen. BILD: N-ZONE

OMEGA RIDLEY – RACHE IST SÜSS

Ort: Hauptlandezone Himmelsstadt
Schwachstellen: Rucksack, großes Bullauge

Nutzt jede Gelegenheit, um das Maul des Drachen zu attackieren! Wenn Ridley benommen stehen bleibt, legt ihr sein Phazon-Herz frei. Nun aktiviert ihr schnellstmöglich den Hypermodus und feuert ein paar Hyper Missiles auf die offenliegende Schwachstelle. Ridley erzeugt nun einen Phazon-Panzer. Dafür wechselt ihr auf den Röntgen-Visor und zielt auf die rot markierten Schwachpunkte an Ridleys Panzer. Danach lenkt ihr eure gesamte Feuerkraft auf das verwundbare Phazon-Herz.

MAULSPERRE Wenn Ridley den Schnabel aufreißt, bekommt er eine Portion Charge Beam zu fressen. BILD: N-ZONE

FLÜGELLAHM Nach einem heftigen Kampf gibt auch der stärkste Drache klein bei. BILD: N-ZONE

DARK SAMUS & AURORA-EINHEIT – EIN LETZTER KAMPF

Ort: Phaaze
Schwachstellen: Der dunkle Körper / Tentakel und Kopfpartie der Aurora-Einheit

DARK SAMUS

Dark Samus erzeugt fortwährend dunkle Echoes ihres Körpers. Diese Attrappen besitzen eine enorme Feuerkraft und sollten daher schnell zerstört werden. Dank des Röntgen-Visors enttarnt ihr die „echte" Dark Samus. Jetzt gehört der dunklen Doppelgängerin die volle Aufmerksamkeit eures Phazon-Beams. Macht euch bereit, auszuweichen, sobald Dark Samus weiße Energiesalven gen Himmel abfeuert. Mit den Hyper Missiles geht euer dunkles Spiegelbild in die Knie und wird in die Aurora-Einheit gesogen.

AURORA-EINHEIT

Die Aurora-Einheit ist endlich der letzte Endgegner und wird ebenfalls versuchen, euch mit gewaltigen Attacken zuzusetzen. Während ihr diesen ausweicht, nehmt ihr gleichzeitig die Tentakel und die gelb glänzenden Punkte unter Beschuss. Stürzt die Aurora-Einheit zu Boden, entfernt ihr mit dem Grapple-Lasso die starke Panzerung und feuert mit ein paar Hyper Missiles auf die freigelegte Schwachstelle. Besitzt der Endgegner keine Energie mehr, explodiert die Wirbelsäule und der Kopf schwebt frei durch die Luft. Der Schwachpunkt der fliegenden Aurora-Einheit befindet sich am hinteren Teil des Kopfes. Ein letztes Mal ab in den Hypermodus und Feuer frei!

AUSGEWICHEN Mit dem Space Jump geht ihr dieser mächtigen Attacke aus dem Weg. BILD: N-ZONE

DOPPELGÄNGER Schnappt euch die dunklen Ebenbilder, bevor diese ihre ganze Feuerkraft entfalten. BILD: N-ZONE

KOPFSACHE Mit ein paar Hyper Missiles bearbeitet ihr den Hinterkopf der Aurora-Einheit. BILD: N-ZONE

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

THOMAS EDER
30, Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet Ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Metroid Prime 3: Corruption

CHEAT | Easter Egg und Aufkleber für Samus' Raumschiff

Das Hin- und Herhüpfen zwischen den Planeten ist ganz schön anstrengend. Gönnt euch und Samus auch mal eine Pause im Raumschiff und ruft doch mal „zu Hause" an. Dafür öffnet ihr zwischendurch das Kommunikationsterminal am oberen Bildschirmrand und gebt einfach die entsprechenden Codes (von links oben nach rechts unten) ein. Es gibt insgesamt fünf Stück, nach deren Eingabe ihr die Stimmen der Nintendo-Chefs hören könnt:

2 7 5 1 = Satoru Iwata
8 3 5 4 = Shigeru Miyamoto
3 6 4 8 = Kenji Yamamoto
4 6 1 7 = Yoshio Sakamoto
1 3 8 5 = Kensuke Tanabe

Außerdem könnt ihr das Raumschiff der blonden Heldin verschönern – vorausgesetzt, ihr habt genügend Medaillen gesammelt. Im Menü „Diverse Gegenstände" schaltet ihr die Aufkleber für den Raumgleiter frei. Diese sind abhängig von den Spielständen auf eurer Konsole. Insgesamt gibt es Sticker zu: Wii Play, Wii Sports, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Super Paper Mario, Metroid Prime 3: Corruption, Excite Truck, Wario Ware: Smooth Moves, Mario Party 8.

Lego Star Wars: Die komplette Saga

CHEAT | Freischaltbare Extras

Begebt euch in der Kantine auf Mos Eisley zur Theke und gebt dort folgende Codes ein, um Extras freizuschalten. Neben Charakteren und Fahrzeugen dürft ihr euch außerdem auf einige Fähigkeiten wie freuen. Zudem könnt ihr Indiana Jones in Lego-Optik freischalten, indem ihr euch im Bonus-Raum den Trailer zu *Lego Indiana Jones* anseht.

CHARAKTERE:	
Boss Nass	**HHY697**
Captain Tarpals	**QRN714**
General Grievous	**PMN576**
IG-88	**GIJ989**
Jango Fett	**KLJ897**
Sandtruppe	**CBR954**
R2-Q5	**EVILR2**
Vulture Droide	**BDC866**
FAHRZEUGE:	
TIE-Abfangjäger	**INT729**
Imperialer Shuttle	**HUT845**
Droide Trifighter	**AAB123**
FÄHIGKEITEN:	
Verkleidung	**BRJ437**
Null-Schwerkraft-Sprung	**CLZ738**

Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern

N-ZONE

01/2008 **DVD: Inhalt**

NEED FOR SPEED PROSTREET

MARIO PARTY DS

POKÉMON BATTLE REVOLUTION

Thema des Monats
Super Mario Galaxy (Wii)
Super Mario Galaxy
(Die letze Schlacht)

Vorschau
Apollo Justice: Ace Attorney (DS)
We Love Golf! (Wii)

Test
Die Simpsons: Das Spiel (DS)
Guitar Hero III:
Legends of Rock (Wii)
Mario Party DS (DS)
Need for Speed ProStreet (Wii)
Panzer Tactics DS (DS)
Pokémon Battle Revolution (Wii)
RTL Winter Sports 2008 (Wii)
Tony Hawk's
Proving Ground (Wii)

Bonus
Panzer Tactics DS
(Entwickler-Tagebuch)
Tomb Raider Anniversary (Tutorial)

Spiel-Trailer
Apollo Justice: Ace Attorney
Bee Movie
Carnival
Dancing Stage Hottest Party
Die Simpsons DS
EA Playground DS
EA Playground Wii
King of Clubs
Mario & Sonic bei den
Olympischen Spielen
Mario Party DS
Need for Speed ProStreet
New International Track & Field
Rayman Raving Rabbids 2
Rayman Raving Rabbids 2 DS
Tomb Raider Anniversary
We Love Golf!
Worms: Odyssee im Wurmraum
WWE SmackDown vs. RAW 2008
Zack & Wiki

12

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2007 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE 01/2008 Super Mario Galaxy • Pokémon Battle Revolution • Mario Party DS

DVD VIDEO

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

SUPER MARIO GALAXY

Auf DVD: Testvideo plus Lösungstipps zum großen Endkampf!

BILD: NINTENDO

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

BRANDNEU:

DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR KIDS

Jetzt am Kiosk für nur 2,99 €

Megafette Gewinne!

Knallharte Tests!

4 starke Poster

Exklusive Vorschauen!

Haufenweise Tipps!

galaktisch gut

» Vorschauen und Tests für alle Plattformen von Handy über PC bis hin zu Konsolen
» Die besten Budget-Games » 8 Seiten Tipps und Cheats
» Gamer-News » Kino, DVD und TV-Highlights der nächsten drei Monate!

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele _____ System _____ DVD-Filme _____

_____ _____ _____

_____ _____ _____

_____ _____ _____

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: NiGHTS: Journey of Dreams (Wii)	____	❑	❑	❑
Vorschau: We Love Golf (Wii)	____	❑	❑	❑
Vorschau: Samba de Amigo (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Super Mario Galaxy (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Link's Crossbow Training (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Need for Speed ProStreet (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Tomb Raider Anniversary (WIi)	____	❑	❑	❑
Test: Pokémon Battle Revolution (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Panzer Tactics DS	____	❑	❑	❑
Test: Call of Duty 4 (DS)	____	❑	❑	❑
Import-Test: Batallion Wars II (Wii)	____	❑	❑	❑
Virtual Console	____	❑	❑	❑
Lösung: Super Mario Galaxy	____	❑	❑	❑
Lösung: Metroid Prime 3: Corruption	____	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____ Bonus: _____
Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Special: Super Mario Galaxy (Wii)	____	❑	❑	❑
Vorschau: We Love Golf (Wii)	____	❑	❑	❑
Vorschau: Apollo Justice: Ace A. (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Need for Speed ProStreet	____	❑	❑	❑
Test: Guitar Hero III (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Pokémon Battle Revolution (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Tony Hawk's Proving Ground (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: RTL Winter Sports 2008 (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Mario Party DS (DS)	____	❑	❑	❑
Test: Panzer Tactics DS (DS)	____	❑	❑	❑
Bonus: Making of Panzer Tactics DS	____	❑	❑	❑
Bonus: Tomb Raider Anniversary	____	❑	❑	❑

8. Wie gefällt dir das kompaktere Info-Center?

❑ Ich wünsche mir komplette Testübersichten für Nintendo DS. Bitte wieder ändern!
❑ Die kompaktere Auffrischung hat der Rubrik gut getan.
❑ Folgende Änderung wünsche ich mir: _____

9. Wie häufig lädst du dir Klassiker auf die Virtual Console der Wii?

❑ Der Download-Service lässt mich völlig kalt. Ich besitze noch kein Spiel.
❑ Ich nutze die Virtual Console eher selten, habe sie aber schon gebraucht.
❑ Ich lade mir mindestens einmal im Monat ein Spiel herunter.
❑ Als Retro-Fan kaufe ich mindestens zwei Spiele pro Monat.

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.	_____	_____
2.	_____	_____
3.	_____	_____

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.	_____	_____
2.	_____	_____
3.	_____	_____

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 01, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts:
Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 01" und wählt somit *Mario Kart Wii* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars Dual Strike* euer absoluter Lieblingstitel ist).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt"

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 4. Januar 2008

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Mario Kart Wii	Wii
02. We Love Golf	Wii
03. Wii Fitness	Wii
04. Mario & Sonic bei den O. …	DS
05. Sega Superstars Tennis	Wii
06. Super Smash Bros. Brawl	Wii
07. Brothers in Arms: Road to H.	Wii
08. The Spiderwick Chronicles	DS
09. Ferrari Challenge	DS
10. Fire Emblem DS	DS
11. Rayman Raving Rabbids 2	Wii
12. Fire Emblem: Goddess of D…	Wii
13. Advance Wars: Days of Ruin	DS
14. The Spiderwick Chronicles	Wii
15. Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
16. Need for Speed Pro Street	Wii
17. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
18. Tony Hawk's Proving Ground	DS
19. Samba de Amigo	Wii
20. Worms: Oddysee im Welt…	Wii
21. Soul Calibur Legends	Wii
22. Zack & Wiki	Wii
23. Nitrobike	Wii
24. New International Track & …	DS
25. NiGHTS: Journey of Dreams	Wii
26. Dewy's Adventure	Wii
27. Ferrari Challenge	Wii
28. Dragon Ball Z: Budokai T. 3	Wii
29. Bully	Wii
30. Ghost Squad	Wii
31. Pokémon Farm	Wii
32. Disaster: Day of Crisis	Wii
33. Wii Music	Wii
34. Spectrobes 2	DS
35. Trauma Center: New Blood	Wii
36. Sonic Riders: Zero Gravity	Wii
37. Pokémon Mystery Dungeon	Wii
38. RTL Skispringen 2008	DS
39. Harvest Moon	Wii
40. Dragon Quest Swords	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Anno 1701	DS
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Dragon Ball Z: Budokai T…	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Eledees	Wii
10. Hotel Dusk: Room 215	DS
11. Advance Wars Dual Strike	DS
12. Golden Sun 2	GB
13. Mario & Sonic at the O. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Lego Star Wars II	GB
16. Mario & Luigi: Partners in …	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Mario Kart: Double Dash!!	GC
19. Mario Party 7	GC
20. Resident Evil 4 Wii Edition	Wii
21. Metroid Prime	GC
22. Metroid Prime 2: Echoes	GC
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Need for Speed ProStreet	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Endles Ocean	Wii
27. Orcs & Elves	DS
28. Panzer Tactics DS	DS
29. Nintendogs	DS
30. Pokémon Rubin & Saphir	GB
31. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
32. Resident Evil 4 (dt.)	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Guitar Hero III	Wii
36. Tetris DS	DS
37. Call of Duty 4	DS
38. Die Simpsons: Das Spiel	Wii
39. Yu-Gi-Oh! WCT	GB
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Niels Herrmann

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich

Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder,
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maik Koch, David Martin, Thomas Becker, Benjamin Becker, Sven Eichelberg, Magnus Kleditzsch

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt

Community Manager Marc Brehme

Layout Lars Kromat (Ltg.), David Mola, Stephanie Zehetbauer
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Andreas Hofner, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp, thomas.knopp@computec.de,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: 049 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100 Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10. 2006

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20 / Plus-Abonnement € 51,60
Österreich: Normal-Abonnement € 42,- / Plus-Abonnement € 56,40
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20 / Plus-Abonnement € 63,60

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Mario macht's Maxi!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Früher konnte ich diese Streber, die in der Schule an den Lippen unseres Physiklehrers klebten und sich die Gravitation der Planeten erklären ließen, nicht verstehen. Was zum Henker soll spannend daran sein, zu begreifen, warum wir beim Laufen nicht umkippen? Seit dem 16. November weiß ich: Die Galaxie ist verdammt spannend! Doch die Erkenntnis kam spät. Denn ganz ehrlich, *Super Mario Galaxy* machte mich am Anfang überhaupt nicht an: Warum wurde das Pilzkönigreich gegen runde Galaxien ausgetauscht? Die sind doch alle viel zu klein, bringen null Abwechslung – und dann auch noch die Planeten-Steuerung, die bestimmt niemand auf Anhieb kapiert, weil man sich andauernd den Kopf verrenkt. Meine Bedenken waren absolut unbegründet: *Super Mario Galaxy* ist das *Super Mario 64* der Zukunft! Früher lieferte ich mir ein Pinguin-Wettrennen im vierten Kurs „Frostbeulen-Frust", heute trete ich gegen einen Rochen an. Damals besiegte ich die Buu Huus noch höchstpersönlich, jetzt benutze ich sie als Waffe gegen einen überdimensionierten Steinblock. In jeder Hinsicht hat sich etwas Fundamentales bewegt – spielerisch, optisch, kreativ. Stillstand? In der deutschen Wirtschaft schon, aber nicht bei Mario. Wartet mal kurz … „The power of the stars has restored to the castle, and it's all thanks to you. Thank you, Mario! Listen everybody, I've baken a delicious cake. For Mario." Wenn ich zehn Jahre danach immer noch den Abspann von *Super Mario 64* mitbrabbeln kann, dann hat Nintendo einfach alles richtig gemacht. Und in der N-ZONE 01/2017 versuche ich mich an das Outro von *Super Mario Galaxy* zu erinnern. Wetten, dass ich's schaffe …?!

Kurioses aus der Videospielbranche: Die Wii der Zukunft?

Erinnert ihr euch an den Film *Minority Report*? Tom Cruise trägt darin futuristische Handschuhe, mit denen er ein Computersystem bedient und elektronische Daten lediglich mit Handbewegungen hin und her schiebt, Bilder vergrößert und dreht. Ein findiger Bastler hat nun ein Video im Internet veröffentlicht, in welchem er zeigt, dass ein solches Benutzer-Interface schon heute mit nur wenig Aufwand möglich ist. Mithilfe einer Wii-Fernbedienung und einigen LEDs hat er ein System entwickelt, das er lediglich mit zwei Fingern bedienen kann. Lustig, aber unnütz!

Damals …

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE.

In der N-ZONE 02/2003 testeten wir *Zelda: The Wind Waker* in einer 8-Seiten-Coverstory. Gesamtwertung: 95 %! Als Kritikpunkte wurden lediglich die mittlerweile leicht antiquierten Melodien angemerkt. Auch der GBA-Doppelpack *The Legend of Zelda: The Four Swords* und *A Link to the Past* stand im Fokus und heimste geniale 90 % ein. Damit schlug das mobile SNES-Remake sogar die *Rubin*- und *Saphir*-Editionen von *Pokémon* (87 %). Die größte Test-Enttäuschung war dagegen *Legends of Wrestling 2* mit erbärmlichen 32 %.

Was wird gespielt bei …

Melanie Heyna

BILD: THQ

Melanie Heyna ist Product Manager bei THQ in Krefeld und betreute unter anderem das *Drawn to Life*-Gewinnspiel auf www.n-zone.de.

Was spielst du im Augenblick?
Bioshock, allerdings nur gemeinsam mit meinem Bruder. Wir haben das früher häufiger gemacht: ein ganzes Wochenende Dauerzocken mit ungesundem Essen und wenig Duschen. Während der eine mehr schlecht als recht spielt, gibt der andere noch schlechtere Kommentare ab und denkt sich, dass er es viel besser könnte. Wir sind dann stundenlang kaum ansprechbar und brabbeln beim Essen Kauderwelsch, das kein anderer versteht. Leider haben wir inzwischen wenig Zeit dazu – meine Familie wohnt in Berlin, ich in Krefeld. Außerdem spiele ich *De Blob* auf der Wii, aber nur bei uns im Office, ist ja noch nicht draußen, höhö.

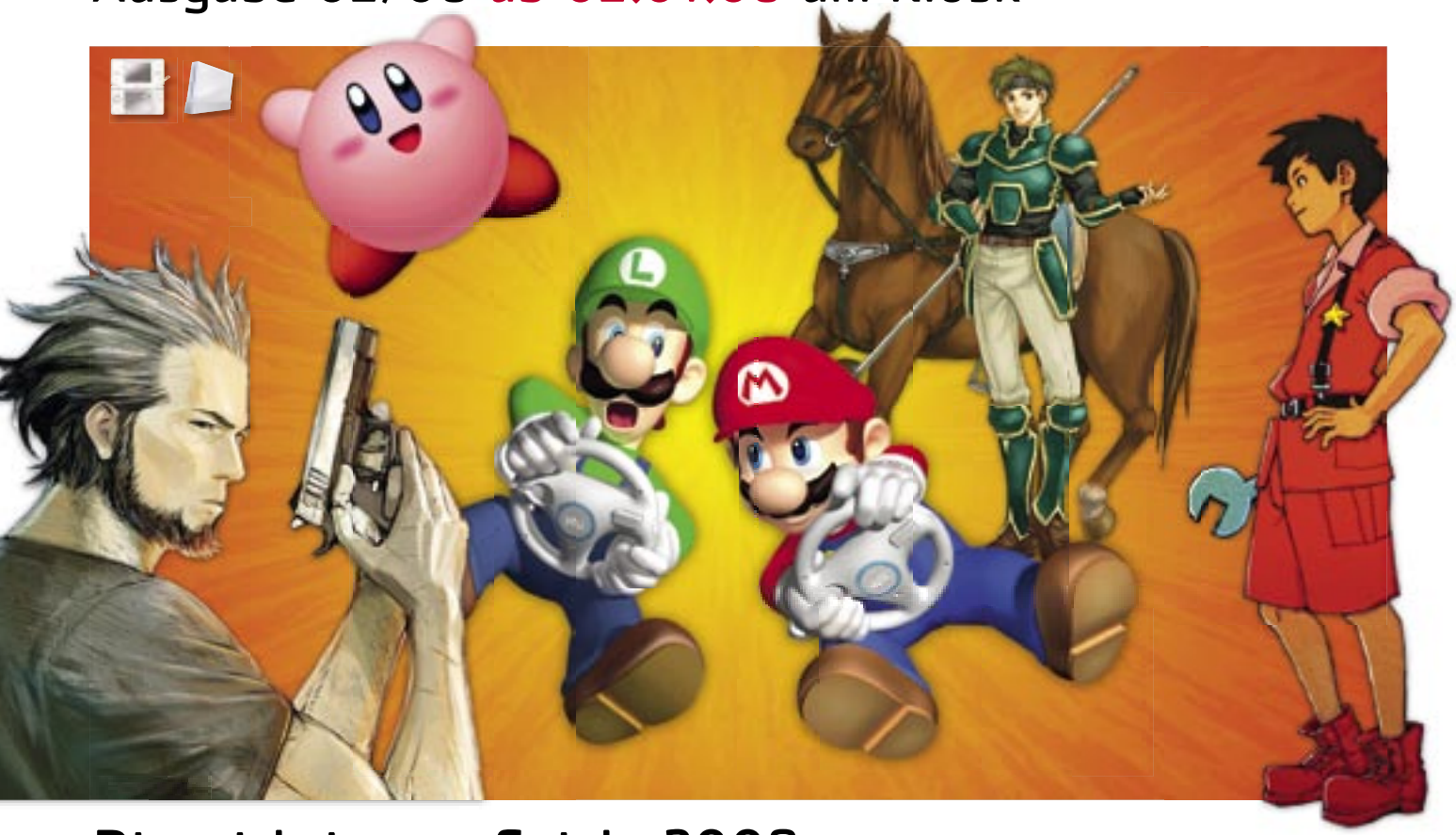
Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
1. *Super Mario Kart*, weil mich bisher kein anderes Spiel auf dieser Welt so aggressiv gemacht hat. Bei *Super Mario Kart* im letzten Moment zu verlieren, lässt sich mit nichts anderem vergleichen. Zu gewinnen allerdings auch nicht.
2. *Super Mario World*, auch wenn das nach Nummer 1 eigentlich langweilig ist. Meine Freundin aus der Grundschule hatte das Spiel zuerst und vom Gefühl her würde ich sagen, wir haben 500 Stunden am Stück gespielt. Ich habe nachts wachgelegen, den Level vor mir gesehen und bin weiter auf Yoshi rumgehüpft, der ständig seine Farbe änderte. Gesund war das sicher nicht.
3. Und jetzt wird es noch langweiliger: *Tetris* war das erste Spiel, das ich je auf dem Game Boy gespielt habe. Ich gestehe, ich selbst hatte damals nur einen Game Gear von Sega, aber mein bester Freund hatte einen Game Boy mit *Tetris* zum Geburtstag bekommen. Während er Bundesliga geguckt hat, habe ich *Tetris* gespielt. Während er gejubelt hat, habe ich den Game Boy angebrüllt. Das muss ein extremer Geräuschpegel im Wohnzimmer gewesen sein.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Ich spiele ehrlich gesagt sehr selten im Multiplayer. Für mich heißt Multiplayer immer noch, mit Freunden vor der gleichen Glotze zu sitzen. Diese Online-Komponente ist irgendwie an mir vorbeigegangen, obwohl ich es klasse finde, was inzwischen alles möglich ist. Ganz ehrlich, es ist wohl auch Selbstschutz. Ich kenne so viele „Online-Süchtige" (inklusive Leuten, die auf ihrer eigenen Party zwischendurch verschwinden, um 10 Minuten online zu gehen, was ich echt gruselig finde) und verbringe eh schon so viel Zeit mit Videospielen. Wenn ich jetzt auch noch regelmäßig mit einer Gruppe von Leuten verabredet wäre … Davon lasse ich lieber die Finger und gehe stattdessen ins Kino.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Oh, meinen Standardsatz natürlich – Lebensweisheit Nummer 1: Wenn sich deine Schulter bewegt, dann sehe ich das. Du wirst schnell und direkt – nur mit Chi!

HEFTVORSCHAU

Ausgabe 02/08 ab 02.01.08 am Kiosk



Die wichtigsten Spiele 2008

Wir blicken auf die Spiele-Highlights 2007 zurück und nehmen die wichtigsten Projekte 2008 ins Visier. Worauf freuen sich Nintendo-Fans am meisten? Bei uns erfahrt ihr es!

Test

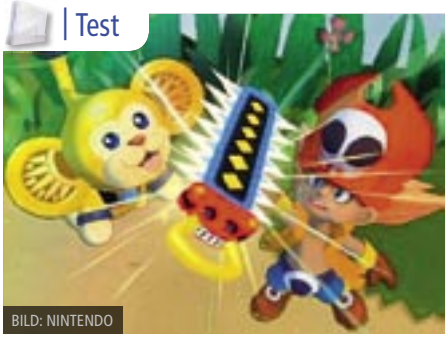


BILD: NINTENDO

Zack & Wiki

Zack & Wiki ist ein sicherer Wii-Hit, so viel steht fest. Wir sagen im Test, warum das so ist.

Vorschau

BILD: CAPCOM

Super Smash Bros. Brawl

Mit Details geizt Nintendo nicht. Doch welches Gesamtpaket erwartet uns? Wir verraten es.

Test

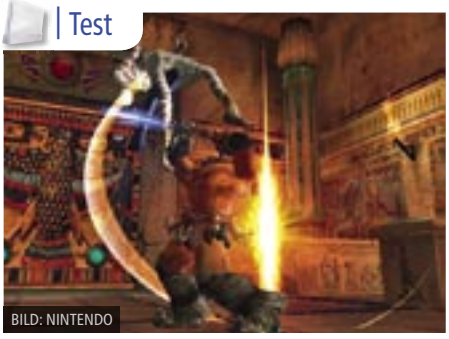


BILD: NINTENDO

Soul Calibur Legends

Wir nehmen den Mega-Prügler in den Schwitzkasten: Was taugt das legendäre Beat 'em Up?

Lesefutter für Konsolenfans

Wii PLAYER
11-12/07
Nervenkitzel mit Lara Croft, die neuen Tierspiele für Nintendo DS getestet, Yvonne Catterfeld im Exklusiv-Interview, *FIFA 08* im Test u. v. m.

PLAYZONE
12/07
Die Weihnachtshits im Test: *Assassin's Creed, Call of Duty 4, Medal of Honor Airborne, Silent Hill Origins.* Kommende Highlights: *Army of Two, Brütal Legend, Crisis Core: Final Fantasy VII*

KIDS GAMER
02/07
Mit Tests zu *Super Mario Galaxy, Pokémon Battle Revolution* sowie *Der Goldene Kompass* und attraktivem Gewinnspiel

XBOX 360
12/07
Vorschau: *Devil May Cry 4, TNA Impact.* Test: *Assassin's Creed, Viva Piñata: Party Animals, Need for Speed ProStreet, Call of Duty 4* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seiten erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Alles für Nintendo
und mehr!

Huhu, hier gibt's auch Hardware & Zubehör!

Die Top-Spiele für Nintendo Wii, Nintendo DS, Game Boy und Game Boy Advance findest Du bei sqoops. Dazu: Trailer, interessante Artikel, Gewinnspiele und vieles mehr! **Welcome to the other site!**

sqoops

www.sqoops.de

GUITAR HERO III™
LEGENDS of ROCK

ENTFESSLE DIE ROCKLEGENDE IN DIR

ÜBER 70 ROCK-TRACKS, DARUNTER:

- Hier kommt Alex
- Welcome to the Jungle
- Rock And Roll All Nite
- Suck My Kiss
- Paint It Black
- Even Flow

WERDE ZUR LEGENDE:
Fordere die Gitarren-Ikonen Slash und Tom Morello heraus.

GIB DIR DIE NEUE KABELLOSE LES PAUL-GITARRE:
Sorg mit der Gitarre deiner Wahl für Furore auf der Bühne.

LASS ES ONLINE ODER ZU HAUSE KRACHEN:
Starte den brandneuen Battle-Modus, spiel im Team oder tritt gegen andere Rocker an.
(Das Online-Spiel ist nur mit Xbox 360®, Nintendo Wii™, PC und PlayStation®3 möglich.)

WÄHLE DEINE PLATTFORM:
Erhältlich für Xbox 360®, Nintendo Wii™, PC, PlayStation®3 und PlayStation®2!

SET-INHALT:

AB DEM 22. NOVEMBER ERHÄLTLICH

360 Live	OXM	OXM	GamePro	Games Aktuell	Maniac	Consol.at	Play3	Play3	PlayZone	PlayZone	N-Zone	N-Zone	Screenfun
12/07	01/08	01/08	12/07	12/07	01/08	11/07	12/07	12/07	12/07	12/07	12/07	12/07	11/07

PlayStation®2 PLAYSTATION®3 XBOX 360® LIVE™ Wii™ PC DVD ROM

WWW.GUITARHEROGAME.DE

Gibson NEVERSOFT redoctane ACTIVISION®

Guitar Hero™ III: Legends of Rock © 2007 Activision Publishing, Inc. Guitar Hero is a trademark and Activision and RedOctane are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. Covered by one or more of the following patents: U.S. Patent Nos. 5,739,457, 6,018,121, 6,225,547, 6,347,998, 6,369,313, 6,390,923, 6,425,822, 6,645,067 and 6,835,887; patents pending. The Guitar Hero™ controller shapes are trademarks of Gibson Guitar Corp. All Gibson marks, logos, trade dress, guitar models, controller shapes and related rights provided pursuant to exclusive license from Gibson Guitar Corp. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

ACTIVISION AUTHORISES USE OF THIS GUITAR HERO™ GAME ONLY IN COMBINATION WITH GUITAR HERO™ CONTROLLERS PROVIDED BY ACTIVISION OR STANDARD GAMEPAD CONTROLLERS PROVIDED WITH THE GAME CONSOLE. ACTIVISION ALSO AUTHORISES USE OF THE GUITAR HERO™ CONTROLLER ONLY WITH A GUITAR HERO™ GAME PRODUCT OR OTHER ACTIVISION BRANDED PRODUCT. ANY OTHER USE IS EXPRESSLY PROHIBITED. NO OTHER LICENSE, EXPRESS OR IMPLIED, IS GRANTED.